BRAVO
öS 33,00 · sfr 4,10 · Lire 6.200 · hfl 5,00 · bfr 97,00 · sit 530 · FF 19,00
Nr. 5 Mai 1998 DM 4,00

NUR 4 MARK!

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

BRAVO SCREENFUN ● Online ● TV ● Kino ● Hardware ● Software ● Spiele

TOP SPIELE!

Starcraft

Resident Evil 2
mit Levelkarten!

PLUS: MISSION IMPOSSIBLE
ANNO 1602 · GEX 2 · STARSHIP TITANIC
STAR WARS: REBELLION · INCOMING

Das Action-Video!

LARA trifft die ÄRZTE
MIT POSTER!

Gameboy Jetzt in Farbe!

FORSAKEN

LUCKY LUKE

BANJO & KAZOOIE

Handys für alle: Billig telefonieren

Im Test: Voodoo²-Chip

4 394316 204006 05

DER WINTER GEHT!

TROTZDEM: SCHNEE SATT UND

SPEED

WIE NOCH NIE!

PlayStation™

PC CD-ROM

Auf Board oder Skiern geht's in vier Leveln und auf 15 Pisten downhill mit Top-Speed:

Alpiner Abfahrts-lauf

Snowboard Racing

Free Ride

Nicht genug?

- **Zwölf verschiedene Charaktere stehen zur Wahl**
- **Über 20 verschiedene Grabs und Jumps**
- **Ultraschnelle Grizzly-Engine-Grafik**
- **2-Spieler-Split-screen**

NIDECKER SNOWBOARDS

DYNASTAR SKIS

ocean

© 1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA. © 1998 PAM Development.

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

BRAVO SCREENFUN

INHALT

5/98

ANGESPIELT

Hot! 6 **Spiel mobil**
In Sicht: farbiger Gameboy, tragbare Playstation

Hot! 8 **Banjo & Kazooie**
Schrill und hitverdächtig: Rares neues N64-Spiel

12 **adidas Power Soccer '98**
Shen und Psygnosis zaubern mit dem Fußball

14 **Mission: Impossible**
Action für Geheimagenten mit Grips

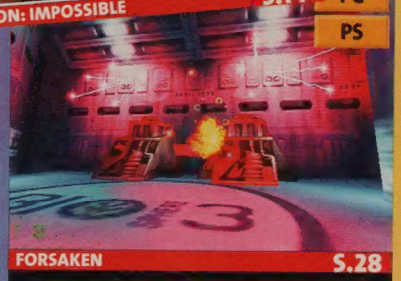
16 **News**
Brandaktuell aus der Spieleszene

CHARTS

18 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK (alle Spiele alphabetisch)

20 So bewertet BRAVO SCREENFUN
34 **Anno 1602**
48 **Bomberman World**
42 **Diablo**
48 **Fighting Force**
51 **Flying Saucer**
Hot! 28 **Forsaken**
32 **Gex 3D: Enter the Gecko**
44 **Ghost in the Shell**
37 **Incoming**
48 **Last Bronx**
Hot! 30 **Lucky Luke**
51 **Mastermind**
38 **Panzer Dragoon Saga**
47 **Pitfall 3D – Beyond the Jungle**
Hot! 26 **Resident Evil 2**
41 **Snow Racer '98**
Hot! 22 **Starcraft**
46 **Starship Titanic**
40 **Star Wars: Rebellion**
51 **Super Pang Collection**
39 **The King of Fighters**
52 **Gut & billig:** Diese Spiele gibt's günstig



KINO/TV

112 **Hard Rain**
Christian Slater steht's Wasser bis zum Hals

114 **Scream 2**
Der Horror geht weiter. Regie: Wes Craven

116 **Die wichtigsten Filme und Videos**

118 **VIVA Interaktiv: live is life**
Hinter den Kulissen der Kult-Sendung

120 **TV-Highlights** im April/Mai

SPECIALS

Hot! 4 **Lara trifft die Ärzte**
SCREENFUN stellte sich in die Schußlinie

10 **Wing Commander – Der Film**
News von den Dreharbeiten in Luxemburg

126 **Gute Soaps, schlechte Soaps**
SCREENFUN-Leser diskutieren

RUBRIKEN

21 **Impressum**

124 **Fun** Witze, Rätsel, Comic

128 **Leserbriefe**
Eure Meinung ist gefragt

130 **Gewinne satt**
Der SCREENFUN-Jackpot

Lösungen für die schwersten Rätsel und 12 Level-Karten helfen Euch durch „Resident Evil 2", ohne die Spannung zu killen (ab Seite 56)

HARDWARE

79 **Know-how** So funktioniert eine 3D-Grafikkarte

80 **3D-Grafikchips** Großer Vergleichstest

Hot! 84 **Voodoo2** Die ersten drei Grafikkarten im Test

86 **Kreativer Druck** Alles über Spezialpapiere und Folien

90 **Game Buster** Unbesiegbar mit dem Mogelmodul

92 **Marktpreise** Wo es günstig Hardware gibt

Hot! 94 **Mobilfunk gegen Vorkasse** Handy-Spaß für alle

Im Test: drei Grafikkarten mit Voodoo2-Chip (Seite 84)

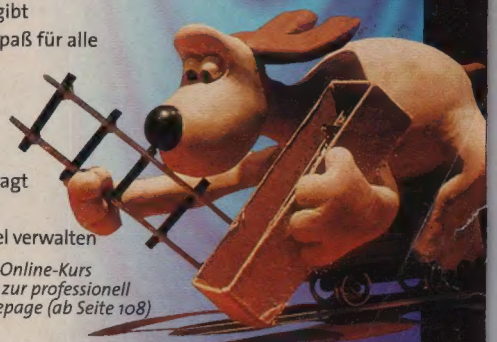
SOFTWARE

98 **Star Trek** auf CD-ROM: Beam me up!

101 **TKKG** Tödliche Schokolade: Detektive gefragt

102 **Im Kurztest** Software-Tops und -Flops

104 **Tabelle mit Kick** Die Bundesliga mit Excel verwalten



Wallace führt im Online-Kurs Schritt für Schritt zur professionell gestalteten Homepage (ab Seite 108)

ONLINE

106 **Fußball im Netz** Die Homepages der besten Bundesliga-Vereine

108 **Der große Online-Kurs** So programmiert Ihr Eure eigene Homepage, Teil 3

Ballern bis die

Lara wird zum Videostar: Im neuen Clip der Ärzte „Ein Schwein namens Männer" zeigt Lara allen verzogenen Bengeln, was 'ne Harke ist.

Mit den Waffen einer Frau: Lara Croft benutzt auch im neuen Ärzte-Video ihre Argumentations-Verstärker

Schau mir in die Wumme, Kleiner: Während Farin Böses über Mädchen singt, kommt eine Knarre gefährlich nahe

Lara Croft scheint noch eine alte Rechnung mit den Ärzten offen zu haben

Oops, schlechte Karten – die Band tritt schnell den ungeordneten strategischen Rückzug an

Nachdem Bela Lara niedergestoßen hat, flieht er

Inzwischen haben sich Rod und Farin bewaffnet und ballern zurück – diese Szene erinnert an Actionfilme von John Woo

Lara schleicht sich an: Ihre Bewegungen hat zuerst eine echte Stuntfrau ausgeführt

Da Belas und Laras Waffen leergeballert sind, entbrennt ein heftiger Faustkampf

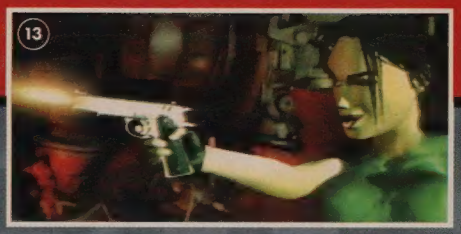
Doch mit Laras rechtem Haken legt ein Mann sich besser nicht an

Bela am Boden wie Flasche leer. Lara hilft ihm wieder auf die Beine...

...was Bela prompt mit einer saftigen Kopfnuß „belohnt"...

...die Lara auf die Matte schickt – Männer sind eben Schweine

Attacke: Farin wirbelt seine Stäbchen in bester „Todeskrallen"-Manier



Die Ninja-Kunst beeindruckt Lara wenig. Sie zieht den Revolver, ein Schuß wie in „Indiana Jones"...

...und Farin steht „ganz ohne" da

Mike Tyson wäre stolz: Beim Drehen dieser Szene holte sich Farin blaue Flecken

Immer auf die Zwölf: Wieder landet Lara einen Volltreffer

Ärzte kommen

Lara stellt entsetzt fest, daß sie keine Chance hat

rend des Kampfes schleichen sich Rod und Bela an

Es sieht so aus, als hätten Die Ärzte den Kampf gewonnen

n gemeiner Rempler, und Lara geht zu Boden

Lara sucht verzweifelt nach einem Ausweg. Sie peilt an, schießt und...

...nach zwei Treffern bricht eine Treppe über den Ärzten zusammen

Das Aus nach knapp 4 Minuten: Die Männer-Fraktion liegt geschlagen unter Trümmern

Geschafft: Die Siegerin Lara macht sich aus dem Staub

Die Ärzte: Rod (l.), Bela (r.) und Farin (u.)

b Pamela auch so cool geballert hätte? **Denn ursprünglich wollten Die Ärzte für ihren Videoclip „Ein Schwein namens Männer" die Baywatch-Schauspielerin Pamela Anderson verpflichten.** Das Management hatte sogar schon zugesagt. Doch als Ärzte-Bassist und Spielefan Rodrigo „Rod" Gonzales auf einer Veranstaltung Lara Croft in „Tomb Raider II" über den Bildschirm toben sah, war Pamela erst einmal abgeschrieben.

Und so erinnert der Clip auch mehr an ein Computerspiel als an ein Musikvideo. Es wird geballert, als hätten die Archäologin und Die Ärzte noch eine alte Rechnung offen. Dabei haben Die Ärzte – nach eigenem Bekunden „die beste Band der Welt" – nur lobende Worte für Lara übrig. „Welche Band hängt so wenig an ihrem Song, daß sie die Schüsse lauter dreht als den Song?", fragt Sänger und Gitarrist Farin Urlaub – ein Kompliment an Lara Crofts Actionpotential.

Die Dreharbeiten fanden in den Münchner SZM-Studios statt, wo auch der Werbespot zu „Tomb Raider II" entstanden ist (siehe dazu SCREENFUN 3/98). Zwei Tage lang hechtete die Band durch die Kulisse einer eiskalten Fabrikhalle. „Wir haben alle Stunts selbst gemacht", erzählt Drummer Bela B., „und das waren nicht wenige."

Im Video sind als besonderer Leckerbissen ein paar nette Filmzitate eingebaut: Die Szene mit Rod vor dem Spiegel etwa ist eine Hommage an „Taxi Driver", Farin übernimmt den „Todeskrallen"-Part, und Bela fängt die ihm zugeworfenen Knarren wie in einem John-Woo-Film.

Da Lara bekanntlich nur auf dem Bildschirm existiert, wurden alle Szenen mit einer Stuntfrau gedreht, die später Bild für Bild durch Lara ersetzt wurde. 32 Silicon-Graphics-Hochleistungsrechner liefen bei den Berechnungen auf Hochtouren. Solche Grafik-Spezialcomputer animierten schon die Dinos von „Jurassic Park" und auch Aliens in „Men In Black". **Während Lara im Computerspiel aus etwa 300 Polygonen besteht, wurde sie für das Video auf 50.000 Polygone hochgerechnet.** Nur so kann sie überzeugend grimassieren und sich natürlich bewegen. Eine PC-Lara hätte nicht realistisch genug gewirkt.

„Unser Ziel war es", grinst Farin, „daß Computer-Spezialisten vor dem Bildschirm zu sabbern beginnen. Ich glaube, das ist uns gelungen. Wir haben die modernste Lara Croft in unserem Clip. Irgendwann werden wir alle unechter als sie aussehen."

Was spielen Die Ärzte?

Rodrigo „Rod" Gonzales, Baß
„Ich liebe Rennspiele und alle 3D-Shooter, vor allem **Ridge Racer**, die **Wipeout**-Serie und indizierte **PC-Shooter**. Ich habe mit elf Jahren angefangen zu zocken. Zuerst hatte ich gute Kontakte zur Cracker-Szene auf dem C 64, später kamen ein Sega Master System und ein Atari 2600 mit Lightgun dazu. Mein nächstes Spiel wird **Resident Evil 2** sein.

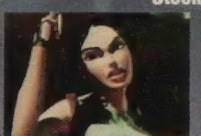
Bela B., Schlagzeug
„Ich habe mit **Space Invaders** angefangen, er ist bis heute mein Lieblingsautomat. Falls jemand einen gut erhaltenen hat, soll er sich melden. Auf dem Gameboy habe ich **Tetris** und **Bart Simpson** bis zum Abwinken gespielt. Auf meiner Playstation spiele ich **Resident Evil** und **Tekken 2**, auf dem PC ist **Virtual Spingfield** angesagt.

Farin Urlaub, Gitarre und Gesang
Ich gestehe: Außer **Shanghai** habe ich noch nie ein Videospiel durchgespielt, das überlasse ich Rod und Bela.

Mehr Infos zur Band gibt's im Internet unter www.deutschrock.de

Hoffnungsschimmer für Die Ärzte: ihr neues Album „13" erscheint am 25. April

Steckbrief



LARA CROFT
Bekannt durch: *Tomb Raider I, Tomb Raider II*
Indizierungen: *Keine*
Lieblingswaffen: *Großkalibrige Handfeuerwaffen, herber weiblicher Charme*
Tribut-CD: *„A Tribute to Lara Croft" mit Apollo Four Fourty, Westbam, Yello, Beanfield u.a.*

DIE ÄRZTE
Bekannt durch: *13 CDs, 15 Maxi-Singles, rund 20 Sampler-Beiträge*
Indizierungen: *Sieben*
Lieblingswaffen: *Coole deutsche Texte, Punk, anheimelnde Haartrachten*
Tribut-CD: *„Götterdämmerung" mit Die Fantastischen Vier, Terrorgruppe u.a.*

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen 5 „Tomb Raider Director's Cut" mit vier neuen Levels, 20 Lara-Mauspads, 5 Lara-Dolls und 5mal das Ärzte-Album „13". Schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Lara", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.5.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Text: Anatol Locker · Fotos: Hot Action Records/SZM-Studios, BRAVO

Spiel!

Was viele nicht zu träumen wagten, wird jetzt Wirklichkeit: Nintendo veröffentlicht einen Gameboy mit farbigem Bildschirm. Und Sonys Playstation geht mit dem neuen PDA outdoor.

Von farbigen Gameboys und tragbaren Playstations

Links seht Ihr keinen echten Color-Gameboy, sondern eine Montage mit einem N64-Bild, um das neue Farb-Feeling wiederzugeben. Der ersehnte original Gameboy in Farbe soll noch dieses Jahr erscheinen!

Achtung: Montage!

Obwohl die N64-Konsole Nintendos Zugpferd ist, verkauft sich auch der Gameboy noch in rauhen Mengen. Den Handheld-Erfolg möchte sich Nintendo mit witzigem Zubehör (Kamera, Drucker und Co., siehe SCREENFUN 4/98) warmhalten – doch gleichzeitig tüftelt man an der nächsten mobilen Spielegeneration.

Top Secret war bis vor kurzem noch der Gameboy mit farbigem Bildschirm. Seit Jahren wird darüber gemunkelt – jetzt hat Nintendo den Gameboy-Nachfolger offiziell bestätigt. In der Größe des Gameboy pockets soll der Color-Gameboy noch dieses Jahr weltweit erscheinen. Technisch unterscheidet sich die tragbare Konsole kaum vom Vorgänger, nur die 56 gleichzeitig darstellbaren Farben sind neu – der Super Gameboy erzeugt 16.

Der Clou: Dank Super-Gameboy-ähnlicher Technik profitieren auch Besitzer alter Gameboy-Module von der Farbenpracht. Alle Gameboy-Module werden automatisch „eingefärbt". Du kannst sogar aus zehn Farben in verschiedenen Tönen eine eigene Farbkombi zusammenstellen!

Der neue Gameboy ist mit einer Verbindung mit dem Nintendo 64 ausgerüstet. Diese Schnittstelle dürfte besonders mit Blick auf die „Pocket Monster" spannend sein: Nintendo hat diese beliebten japanischen Phantasiefiguren in Videospiele umgesetzt und stattet auch seine neue Hardware 64DD so aus, daß man per Adapter die Gameboy-Versionen der „Pocket Monster" auf dem N64 abspielen kann – das ist aber noch Zukunftsmusik (SCREENFUN 1/98, NEWS). Gäbe es einen Adapter für den Controller-Pak-Eingang des N64-Joypads, ließe sich auch der Farb-Gameboy mit dem N64 verbinden.

Farbige Handhelds gibt es übrigens bereits seit 1989, doch krankten sie an

Mobil!

Chronik einer angekündigten Handheld-Revolution

*Das **Game Gear** war Segas Antwort auf Nintendos Gameboy. Technisch entspricht das Game Gear dem 8-Bit-Gerät Sega Master System. Der Farbbildschirm war zwar löblich, saugte aber die Batterien in nur wenigen Stunden leer*

*Der **Lynx** von Atari war die erste Konsole mit echtem 3D-Chip. Auch sein Display war bunt. Dem technisch brillanten Gerät mangelte es leider an guten Spielen*

einem enormen Energieverbrauch der teuren Bildschirme. Ob Ataris Lynx, Segas Game Gear oder NECs Exot, die PC-Engine GT, bei keinem Gerät hielten die Batterien länger als ein paar Stunden. Mittlerweile ist die Technik aber weiter vorangeschritten: **Die Energieleistung des Color-Gameboy ist laut Nintendo genauso groß wie die seines Vorgängers: satte zehn Stunden!**

Nintendos Konkurrent Sony ist durch Walk- und Discman ein Spezialist für tragbare Elektronik. Doch was eine tragbare Playstation angeht, dementierte Sony stets alle Gerüchte. Kein Wunder: CD-Laufwerk, Monitor und die Playstation-Technik lassen sich kaum in tragbare Form bringen und würden jede Batterie schnell leeren.

Jetzt hat Sony einen anderen Weg ertüftelt, Spieler auch unterwegs an ihre Playstation zu binden: **Ein neuer Personal Digital Assistant (PDA) – den Sony vor kurzem in Japan erstmals vorstellte – versteht sich prächtig mit den Memory Cards Deiner Playstation.** So wird es möglich, spezielle Spielstände auch unterwegs zu manipulieren und etwa auf eine Begegnung mit denen Deines Kumpels vorzubereiten.

Das Sony PDA basiert auf modernster 32-Bit-RISC-Technologie und hat ein Tamagotchi-ähnliches LCD-Display. Vor allem Rollenspiele sollen von dem neuen Trägermedium profitieren – vorstellbar sind etwa Fantasy-Helden, die Du mit dem PDA „Gassi führst". Unterwegs könnten Deine Helden neue Kräfte sammeln, bevor Du sie daheim auf der Playstation in neue Abenteuer stürzt. Bisher hat Sony zwar noch keine passenden Spiele präsentiert, doch in Anbetracht des Konkurrenzkampfes zwischen Sony und Nintendo wird sich das wohl bald ändern.

*Der Exot: **PC-Engine GT** ist die Handheld-Version von NECs PC-Engine, einer Konsole, die leider nur in Japan und den USA erschien. Technisch liegt sie zwischen NES und Mega Drive*

*Um den Gameboy als Sammel-Objekt zu etablieren, brachte Nintendo seinen Kleinsten in verschiedenen Farben auf den Markt. Der **transparente Gameboy** war ein Megaseller*

Sonys Personal Digital Assistant

*Sonys **PDA** ist angedockt und startklar: Im Innern versteckt sich eine Schnittstelle, die in den Memory-Card-Slot der Playstation paßt*

*Alles im Griff: Die Spielstände auf einer **Memory Card** können auf den neuen PDA überspielt und unterwegs bearbeitet werden*

Text: Winnie Forster, Christian Henning · Fotos: Hans-Bernhard Huber (2)

BANJO KAZOOIE

Hereinspaziert in die verrückte Welt von „Banjo & Kazooie"! Der blauäugige Bär und die flippige Vogel-Dame treffen auf schwitzende Kamele, weinerliche Piraten, frierende Schildkröten und viele andere witzige Gestalten.

Kastanienbraunes Fell und honiggelbe Shorts unterscheiden Banjo von Chocos, dem Knusperbär'n. Der gutmütige Banjo reist mit seiner frechen Vogel-Freundin Kazooie im Gepäck durch Rares neues Nintendo-64-Abenteuer.

Neun riesige 3D-Landschaften halten jeweils zehn goldene Puzzleteile versteckt. In der Rolle von Banjo und Kazooie mußt Du bestimmte Aufgaben lösen, um an die begehrten Stücke zu gelangen. So warten andere Tiere darauf, daß Du ihnen aus der Patsche hilfst. In einem Level mußt Du zu einem versunkenen Schiff hinabtauchen und einen Schatz bergen, den der zartbesaitete Kroko-Piratenkapitän schmerzlich vermißt. Dann wieder hofft ein großer Müllfisch darauf, daß Du ihm irgendwie frische Luft verschaffst. Zusätzlich sind in jedem Level fünf Fabelwesen versteckt, die Banjo und Kazooie finden müssen, um eines der Puzzleteile zu ergattern.

Dabei sind die Aktions-Möglichkeiten des Dream-Teams nahezu unerschöpflich. Bei einem Schamanen kann sich Banjo in andere Lebewesen wie Käfer verwandeln. Auf diese Weise schafft er es, an Wänden hochzukrabbeln und einen Termitenhügel zu besteigen.

Doch auch Kazooie hat einiges zu bieten: Die meiste Zeit verbringt die Vogel-Dame zwar in dem Rucksack, den Banjo auf dem Rücken trägt. Aber auf Knopfdruck kommt sie blitzschnell hervor und pickt mit ihrem Schnabel nach Fröschen, Geistern und anderen Gegnern. Außerdem ist sie eine schnelle Läuferin. Hast Du es einmal eilig, nimmt sie Banjo huckepack und flitzt von einer Ecke des Levels in die nächste. Auch Hügel, die für den vollschlanken Bären zu steil sind, erklimmt Kazooie im Handumdrehen.

Banjo wehrt sich mit Fausthieben, Vorwärtsrollen und Stampfattacken

Die sechs bereits fertiggestellten Levels lassen das gewaltige Hit-Potential des neuen Spiels erahnen. Nichts wird dem Zufall überlassen: An der Steuerung feilen die Programmierer, bis sie trotz der vielen Tricks immer noch schnell erlernbar ist und leicht von der Hand geht.

Rares 3D-Jump&Run wandelt dabei ungeniert auf den Spuren von „Super Mario 64" – sowohl, was die ähnliche Steuerung angeht, als auch hinsichtlich des Spielprinzips.

Doch sind seit der Veröffentlichung des Vorbilds über zwei Jahre vergangen. Und so verwundert es nicht, daß „Banjo & Kazooie" mehr bietet: Technisch einwandfreie, groß angelegte 3D-Landschaften prunken mit farbenprächtigen und detaillierten Texturen. Zudem kannst Du weit in die Levels hineinschauen, ohne irgendwann wie in „Turok" auf störenden Nebel zu treffen.

Derzeit berät Nintendo of Europe noch, ob die englischen Bildschirmtexte eingedeutscht werden. Es wäre gut, denn die meisten Aufgaben benötigen eine Erklärung, die Du von den jeweiligen Bewohnern der Levels erhältst. Im Juli soll „Banjo & Kazooie" bei uns erscheinen.

Ein Bär schätzt seinen Winterschlaf. Doch wenn Kazooie erst einmal wach ist, ist für Banjo die Ruhe vorbei...

In der Schildkrötenschule wird gerade Musik unterrichtet. Kannst Du die Melodien nachspielen, erhältst Du ein Puzzleteil

Auch als Biene ist Banjo unterwegs. Aber die Wespe läßt sich von seiner Verwandlung nicht täuschen

Wind Nord-Ost, Startbahn 03: Banjo fliegt Erster Klasse mit Kazooie-Airlines zum Schamanen-Haus

Der Weinkeller des Spukschlosses ist schwer bewacht: Durchsichtige Geister treiben ihr Unwesen

Nanu: Der Schamane mit dem Totenkopf hat Banjo in ein Walroß verwandelt

Achtung! Wenn Du als Kazooie rennst, bist Du zwar schnell, aber wehrlos

Hier übernimmt Kazooie das Ruder: Mit ihr mußt Du durch die Stacheln fliegen

Ein Herz und eine Seele – doch in den Spielpausen ärgern sich die beiden Helden gegenseitig

Der Schamane über sich: „best Shaman in all game"

INFO

Europas beste Spieleschmiede: Rare

Videospiele-Freaks wissen, daß „Banjo & Kazooie" nicht das erste Spiel des britischen Software-Hauses Rare ist: Unter dem Namen Ultra veröffentlichte es schon vor Jahren NES-Hits wie zum Beispiel **„R. C. Pro-AM"**.

Auf dem Super Nintendo landete die Firma mit der grafisch umwerfenden **„Donkey Kong Country"**-Trilogie einen der größten Knaller in der Videospiel-Geschichte. Seitdem steht Rare bei Nintendo sehr hoch im Kurs und wird besonders von Nintendo of America unterstützt. Unter ihren N64-Spielen finden sich Highlights wie **„Blast Corps"** und natürlich **„Diddy Kong Racing"**.

Als nächstes plant Rare das Jump&Run **„Conker's Quest"** sowie das vor Urzeiten angekündigte **„Donkey Kong World"** und ein 3D-Actionspiel.

PC | PS | N64 | SAT | E

Banjo & Kazooie

Jump&Run für Einsteiger bis Profis

Start: Juli '98

Rare/Nintendo | für 1 Spieler

Mario war gestern, Yoshi hat versagt. Bühne frei für „Banjo & Kazooie"! Es könnte der Sommer-Hit 1998 werden

Text: Christian Henning

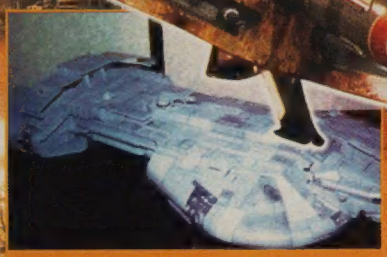
WING COMMAN

DER FILM

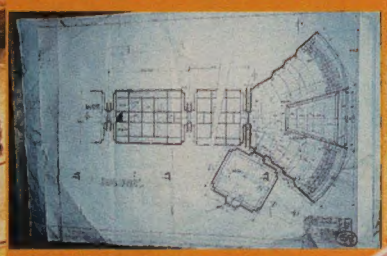
Das erste PC-Spiel kommt ins Kino: Momentan laufen in Luxemburg die Dreharbeiten zum „Wing Commander"-Film. Regie führt Spieldesigner Chris Roberts. SCREENFUN war für Euch am Drehort.

Einer der Rapier-Jäger aus dem Hangar

Aus zehn alten Militärfliegern werden die waffenstarrenden Rapiers



Vom Modell zum fertigen Schiff: Das Innere dieses Kilrathi-Kreuzers...



...wird in echt nachgebaut. Hier seht Ihr die Grundzeichnung der Brücke

Mit viel Holz und Leim entsteht die Kulisse...

...die später ausgekleidet und bemalt wird. Der Aufbau dauert ungefähr zwei Wochen

Ein weiblicher Marine aus „Wing Commander" – der Helm wird von innen beleuchtet und belüftet

Die Kolonie der Konföderation auf dem Asteroiden Pegasus ist eine von vielen. Bis zu jenem denkwürdigen Tag, an dem Kilrathi-Schiffe aus dem Nichts auftauchen und alles Leben vom Antlitz des Asteroiden löschen. Die Außerirdischen haben einen Weg vorbei an den Verteidigungsstellungen der Konföderation gefunden. Und nichts kann sie aufhalten...

Gar nichts? Aber natürlich ist da jemand, der den außerirdischen Katzen mal wieder so richtig den Marsch bläst. Bis jetzt durften bereits Tausende Helden diesen Job übernehmen, denn in bislang drei von fünf „Wing Commander"-Computer- und Videospielen wurden die Kilrathi vernichtend geschlagen – von den Spielern dieser Welt. Mit über fünf Millionen verkauften Spielen gehört die „Wing Commander"-Serie zu den erfolgreichsten Spielserien überhaupt. Anfang nächsten Jahres gibt es aber einen „Wing Commander" ohne Spielspaß und Interaktivität: Das Spiel geht ins Kino und soll auf der Leinwand für genauso nervenaufreibende Spannung sorgen wie auf dem Monitor.

Chris Roberts, der Schöpfer der „Wing Commander"-Serie, begann erst im vorigen Jahr mit der Ausführung seines Traumprojektes – die Geschichte zum Film lag aber schon seit langem im Schreibtisch.

„Wing Commander" – so der offizielle Filmtitel – wird, wie viele andere erfolgreiche Science-Fiction-Filme, ein Action-Streifen werden. Er lebt vor allem von rasanten Raumkämpfen und will das Luftkampf-Flair von „Top Gun" ins All tragen. Diese Szenen, die übrigens komplett am Computer erstellt werden, entstehen in Roberts' Firma Digital Anvil – die Special-Effects-Macher waren schon für die Effekte in „Airforce One" und „Starship Troopers" verantwortlich. „Wing Commander" wird 22 Minuten Computeranimationen bieten. Sie sind das Beste, was man je im Kino gesehen hat – sagen die Produzenten.

Während die Spezialeffekte komplett in Amerika produziert werden, finden

DER

INFO

Was ist „Wing Commander"?

„Wing Commander" ist eine extrem erfolgreiche Computerspiel-Serie, die auch im Videospiel-Lager ihre Anhänger gefunden hat. Das erste Spiel kam 1991 auf den Markt. Damals revolutionierte der 3D-Raumkampf das Action-Genre und war nur auf den sündhaft teuren 386ern richtig gut spielbar. Einen technischen Quantensprung gab es mit „Wing Commander III" Ende 1994. Hier fanden sich erstmals gefilmte Zwischensequenzen mit echten Schauspielern – unter anderem mit Mark Hamill, Tom Wilson, Malcolm McDowell und John Rhys-Davies. Noch aufwendigere Filmszenen sah man 1996 in „Wing Commander IV". Der fünfte Teil der Serie erschien Anfang dieses Jahres (Test in SCREENFUN 2/98), eine weitere Folge soll es zum Filmstart geben.

Der namenlose Hauptheld im ersten Teil – aus dem Spitznamen „Bluehair" wurde später „Blair"

Interview mit Chris Roberts

Chris Roberts ist der Schöpfer der „Wing Commander"-Serie. Er machte die ersten vier Teile und verließ den Computerspiel-Hersteller Origin 1997, um seine eigene Firma Digital Anvil zu gründen.

SCREENFUN: Chris, seit wann spukt die Idee vom „Wing Commander"-Film in deinem Kopf herum?

Chris Roberts: Ich wollte schon immer Filme machen. Noch bevor ich zum Spieldesign kam. Die Idee zu diesem Film entstand also schon zusammen mit dem ersten „Wing Commander".

SCREENFUN: Was machst du lieber? Filme oder Spiele?

Chris Roberts: Ich mag beides, da ein komplett anderes Publikum bedient wird. Einen Film machst du, damit die Zuschauer zwei Stunden unterhalten werden. Sie sollen einfach Fun haben. Spiele sind anspruchsvoller und können zwei Wochen Spaß machen. Was frustriert, ist die Tatsache, daß nicht alle Leute in den vollen Genuß des Spiels kommen, da sie bei irgendwelchen Missionen hängen bleiben und nicht weiter kommen. Das ist für Spieler und für Designer nichts Tolles.

Die SCREENFUN-Redakteure Volker Weitz (l.) und Knut Gollert (r.) mit Regisseur Chris Roberts

Erste Studie eines Kilrathi. Die Aliens sollen endlich wieder bedrohlich wirken

Frisch von der Akademie: Maniac (Matthew Lillard, l.) und Blair (Freddie Prinze,m.) am Flugsimulator

Die Jungpiloten mit dem geheimnisvollen Paladin (Tcheko Karyo, r.)

sämtliche Filmaufnahmen in Europa statt. Mit einer Crew von rund 200 Mann wird in Luxemburg gedreht. Neben der Brücke und dem gerade im Bau befindlichen Inneren eines Kilrathi-Kreuzers beeindruckte vor allem der Hangar des Konföderations-Schlachtschiffs Tiger Claw. Inmitten einer alten Munitionsfabrik bastelt Roberts' Crew aus alten Militärfliegern originelle Raumjäger mit leicht dilettantischem Touch.

Die Piloten bieten für „Wing Commander"-Fans einen ungewohnten Anblick, denn alte Bekannte aus den Spielen werden schmerzlich vermißt. Zwar gibt es ein Wiedersehen mit dem Hauptheldn Blair und seinem arroganten bis witzigen Kumpel Maniac. Aber da die Handlung des Films zeitlich ungefähr während des ersten „Wing Commander"-Spiels stattfindet, gab Regisseur Roberts jungen Nachwuchsschauspielern den Zuschlag. Weder Mark Hamill (Luke aus „Star Wars") noch Tom Wilson (Biff aus „Zurück in die Zukunft") sind mit von der Partie – sie traten in Teil drei und vier des Spiels auf. Gerade der ergraute Hamill würde als frischgebakkener Kadett Blair fehl am Platz wirken.

Von den Kilrathi gab es am Drehort leider noch nicht mal ein Schnurrhaar zu sehen. Sie sollen aber wesentlich gefährlicher wirken als in „Wing Commander III" – ganz ohne den niedlichen Muppet-Charme.

Der große Held am Set ist ohne Zweifel Regisseur Chris Roberts. Als einzigen vereinnahmen ihn die Dreharbeiten von morgens acht Uhr bis spät in die Nacht vollständig. Während Produzenten und Schauspieler Drehpausen genießen, gestikuliert der Spieldesigner wild mit Technikern und Beleuchtern. Denn die Zeit drängt. **Im Oktober soll der Film beim amerikanischen Vertrieb Fox abgegeben werden. Mit etwas Glück landet „Wing Commander" im Februar 1999 in den Kinos.** Auf jeden Fall soll er vor der neuen „Star Wars"-Trilogie anlaufen. Warum, kann sich wohl jeder denken...

Regisseur Roberts im Cockpit eines Rapier-Jägers

adidas Power Soccer '98

Shen und Psygnosis zaubern mit dem Ball: Über 10.000 Spieler kämpfen in 33 Stadien und 12 unterschiedlichen Spielmodi um den Sieg.

Passend zum WM-Start legen die digitalen Spieler los

Wahnsinn! Derart detaillierte Texturen hat man auf der Playstation selten gesehen (PS)

Die PC-Version wartet mit noch weicherer Grafik auf als die Playstation-Fassung (hier PC)

Gefahr für den Abwehrspieler: Der Ball rollt gefährlich nah zu Deinem Tor (PS)

INFO

Zurück zur Werbung

Dank der adidas-Lizenz kannst Du vor jedem Spiel, wenn Du magst, einige adidas-Fernsehwerbungen ansehen – zum Beispiel eine, in der die Nationalelf per computergenerierter Klon-Technik gegen sich selber spielt. Ein Goodie in guter Full-Motion-Videoqualität.

Kameraschwenks direkt am Geschehen sorgen für Dynamik im Spiel (PS)

Schnee macht den Boden weiß. Es wird mit einem roten Ball gespielt (PS)

Zig Details: Die Stadionmonitore verfolgen das aktuelle Geschehen (PS)

Dank der vielen Kameraperspektiven bleibt das Spiel übersichtlich (PS)

Eine gute Nachricht gleich vorweg: „adidas Power Soccer '98" hat mit dem mäßigen Vorgänger nur den Namen gemeinsam. Das Pariser Entwicklerteam Shen Technologies unter Firmenchef Elysée Ade legt sehr viel Sorgfalt und Detailverliebtheit an den Tag, um aus diesem neuen Fußballspiel etwas ganz Besonderes zu machen.

Über 10.000 Spieler bilden nicht nur sämtliche Nationalteams, sondern auch die Bundesliga und deren ausländische Pendants. Die Team-Datenbank basiert auf der Saison 98/99. 33 Stadien in aller Welt sind die Austragungsorte der Rasenkämpfe. Insgesamt zwölf unterschiedliche Spielmodi enthalten unter anderem die Weltmeisterschaft 1998, die Champions League und den UEFA-Cup. 250 internationale Fußballvereine und 120 Nationalmannschaften werden derzeit auf die CD gequetscht. Bis zu vier Spieler können sich unter Sammer und Co. mischen und entweder gegeneinander oder gemeinsam auf Torjagd gehen.

Die ausgefeilte Steuerung erlaubt gekonnte Dribbel-Manöver und Sprints mit dem Ball. Doch Vorsicht: Wie in Wirklichkeit kannst Du den Ball nicht automatisch bei Dir behalten, wenn Du losrennst. Vor einem Richtungswechsel beispielsweise mußt Du erst wieder abbremsen. Eine besondere Erwähnung verdient auch der komfortable Replay-Modus: Dort kannst Du anhand einer roten Linie die genaue Flugbahn des Balles nachvollziehen und so Deine Tore besser analysieren, als es vorher jemals möglich war – für Fußball-Freaks sicherlich ein starker Kaufanreiz.

Obwohl noch nicht ganz fertiggestellt, hebt sich auch die Optik schon jetzt positiv aus der Masse der Fußballspiel-Konkurrenz heraus. Die hochauflösende Grafik und die detaillierten Texturen – zum Beispiel sehen die Zahlen auf den Trikots bei jeder Mannschaft anders aus – müssen sich auch vor N64-Produktionen nicht verstecken. Die PC-Grafik zieht dank 3Dfx mit der 64-Bit-Konsole gleich. Ob langer Paß, kurzes Zuspiel oder gemeines Foul – dank 350 Motion-Capture-Animationen wirken die Bewegungen der Spieler sehr realistisch.

Für die richtige Fußball-Atmosphäre sorgt nicht nur ein ungewöhnliches Render-Intro, sondern auch kein Geringerer als RTL-Kommentator Marcel Reif. Mit kritischen und witzigen Bemerkungen begleitet er kompetent, wie man es von ihm gewohnt ist, den Rasenzauber in „adidas Power Soccer '98".

Die Playstation-Version ist passend zum Start der Fußball-WM im Juni angekündigt. Die Fassung für PC-Kicker wird bald darauf folgen. Bis dahin kannst Du Dich mit dem hervorragenden „FIFA 98" aufwärmen und auf den heißen Fußball-Sommer einschießen.

adidas Power Soccer '98
Sportspiel für Einsteiger bis Profis
Start: Anfang Juni '98
Shen/Psygnosis | für 1-4 Spieler
Vergiß den Namensvetter! Das Spiel beweist: Bei Shen wird erst nachgedacht und dann entwickelt

Text: Christian Henning

DIE SAISON GEHT WEITER!
JETZT AUF PC

FORMEL 1 97

DIE FORMEL 1 - SIMULATION 1997 MIT OFFIZIELLER FIA - LIZENZ

- ALLE RENNSTRECKEN
- ALLE TEAMS
- SÄMTLICHE FAHRER
- 8 KAMERAPERSPEKTIVEN
- WECHSELNDE WETTERBEDINGUNGEN
- SPEKTAKULÄRE 3D-KOLLISIONEN
- LIVE-KOMMENTARE VON JOCHEN MASS UND HEIKO WAßER (RTL)
- MULTIPLAYER-OPTION FÜR BIS ZU 8 SPIELER.

PSYGNOSIS

www.psygnosis.com

Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990 Psygnosis Limited. Licensed by Formula One Administration Limited. An official product of the FIA Formula One World Championship. ALL RIGHTS RESERVED.

In Rußland tobt ein erbitterter Machtkampf. Agenten des KGB lauern überall. Du bist Ethan Hunt, der beste Spezialagent des CIA. Deine Mission: Unmöglich!

MISSION: IMPOSSIB

Ethan Hunt ist der strahlende Held des Spiels

Der CIA-Agent hat sich in einen russischen Offizier verwandelt und muß seinen Kollegen den Rücken freihalten. Wenn der Alarm ausgelöst wird, gibt's Probleme

Daß „Mission: Impossible" kein stupider 3D-Shooter wird, ist schon nach den ersten Spielminuten klar. Auf einer Cocktailparty in Rußland mußt Du Dich im Partyvolk tummeln. Bei Gesprächen mit den Gästen erhältst Du wichtige Hinweise, die helfen, den Level zu lösen. Wenn Du hier voreilig mit der Waffe herumfuchtelst, würdest Du die Wachen alarmieren und Tarnung und Mission wären geplatzt, die Erde um eine Weltmacht ärmer.

Als Geheimagent bist Du ein Meister der Tarnung. Dabei hilft der Facemaker, ein High-Tech-Gerät, mit dem Du eine andere Gestalt annehmen kannst. Auf diese Weise kannst Du andere täuschen und bekommst Zugang zu geheimen Hinterzimmern. **Doch Vorsicht: Obwohl die Levels in einer unveränderlichen Reihenfolge angeordnet sind und einem logischen Ablauf folgen, ist Mitdenken angesagt.** Kümmerst Du Dich etwa nicht vorher um eine Fluchtmöglichkeit, stehst Du am Ende eines Auftrags ziemlich dumm da. Deine Team-Mitglieder unterstützen Dich, unter anderem als Kellner oder Zivilisten getarnt. Du mußt darauf achten, daß ihnen nichts zustößt.

Im Notfall greift natürlich auch Ethan Hunt zur Waffe. Neben einigen unterschiedlichen Großkalibern stehen dem Geheimagenten auch Gegenstände wie Feuerlöscher zur Verfügung, um sich gegen seine Feinde zu behaupten. Unnötige Darstellung von Blutvergießen gibt es allerdings nicht.

Den Helden verschlägt es im weiteren Verlauf des Spiels noch auf ein Kanonenboot, wo Du als Bordschütze die Ufer von feindlichen Geschütztürmen säubern mußt. In einem späteren Level muß Ethan vor seinen eigenen CIA-Kollegen fliehen, weil diese ihn für einen Verräter halten. Hier wehrt er sich mit einer Narkosepistole, die jeden Angreifer nicht gleich ins Nirvana, sondern lediglich ins Land der Träume schickt.

Bien kann spektakuläre Ansätze wie Ethans Einbruch in eine Kaserne

Nicht nur der sparsame Gewalteinsatz ist dem Entwicklerteam um Arthur Houtman sehr wichtig. Das Spiel sollte vor allem zum Nachdenken anregen.

„Warum sollten wir so eine tolle Filmlizenz an ein 3D-Ballerspiel vergeuden, von denen es schon genug gibt?" sagt Production-Designer Houtman.

Bei einem Großprojekt wie „Mission: Impossible" geben sich natürlich nicht nur die Spiel-Designer Mühe. Die Grafiker zaubern sehr schöne Kulissen auf die Bildschirme, etwa ein luxuriöses russisches Schloß oder einen schwerbewachten U-Boot-Hafen. Obwohl die Charaktere nur aus 400 Polygonen bestehen, sehen sie sehr gut aus und sind auch realistisch animiert. Einen Großteil der gelungenen Atmosphäre schöpft das Spiel aus dem vortrefflichen Soundtrack, allen voran der Ohrwurm von Lalo Schifrin.

Bislang konnten nur einige der insgesamt 20 Levels gespielt werden. Im Spätsommer wird das Action-Adventure erscheinen. Derweil denkt man schon über eine PC-Umsetzung und eine Fortsetzung mit DD64-Fähigkeiten nach.

Wenn Ethan schießt, zoomt die Kamera sehr nah an den Charakter heran

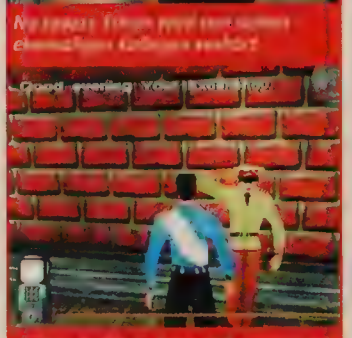
Mission: Impossible
Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis
Start: September '98
Infogrames/Ocean | für 1 Spieler
Knobeliges und spannendes Agentenabenteuer, das mit Sicherheit für Furore sorgen wird

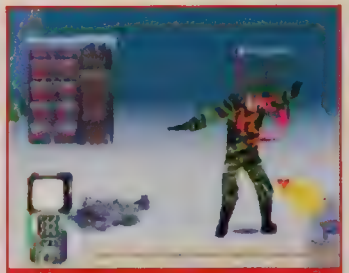
Text: Christian Henning

Eben noch auf einer piekfeinen Cocktailparty, jetzt im stinkenden Abwasserkanal – das Leben eines Geheimagenten ist echt abwechslungsreich

Ethan muß sich in ein geheimes Computersystem hacken und wichtige Daten klauen

Wer wird denn gleich durchhängen? Diese berühmte Szene aus dem Film kommt natürlich auch ins Spiel



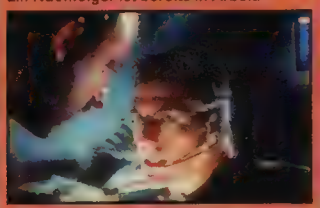


INFO

Mission: Volles Kino

Unter der Regie von Brian de Palma („Dressed to Kill") schlüpfte Hollywood-Star Tom Cruise („Top Gun", „Interview mit einem Vampir") in die Rolle des jungen Geheimdienstlers Ethan Hunt.

Der Film basiert auf der gleichnamigen TV-Serie, die in den 60er Jahren sehr erfolgreich war. Mit einer gehörigen Portion Special Effects und spektakulären Stunts sorgte der Film 1996 trotz inhaltlicher Schwächen für gefüllte Kinosäle. Ein Nachfolger ist bereits in Arbeit.



Kuck mal, ob einer kuckt! Tom Cruise und Jean Reno in „Mission: Impossible"

TICKER

Tomorrow Never Dies

Der neue Bond bietet alles in einem Spiel

Hasbro kauft Atari

Neuer Lebensraum für FinFin

Online gehen für 20 Mark

SCREENFUN präsentiert neue Spiele im voraus

News-Ticker+++News-Ticker+++News-Ticker+++

SwatchTalk: das Mobiltelefon am Handgelenk

Swatch

Talk mit Uhr

Die berühmten bunten Uhren von Swatch kennst Du ja. Aber mit der neuen SwatchTalk kann man auch telefonieren. Mit einer Drehung des Handgelenks wird die Verbindung hergestellt. Die Telefonnummer gibst Du ein, indem Du auf den Rand neben der gewünschten Ziffer drückst.

Die SwatchTalk kommt Ende 1999 auf den Markt. Sie wird zwischen 420 und 600 Mark kosten und anfangs nur als schnurloses Telefon verfügbar sein. Im Umkreis von bis zu 400 Metern von der Basisstation kann man dann wie Dick Tracy telefonieren.

Info: Swatch Telekom Hotline 01805/23 71 70

Gibt's nur als USA-Import: das Hyper-Carve mit Geschwindigkeitsmesser

Board

mit eingebautem Tacho

Das Hyper-Carve von Gravity Boarding ist das erste Skateboard mit elektronischem Geschwindigkeitsmesser! Wie bei manchen Fahrrad-Tachos wird bei jeder Drehung des Rades ein Impuls an einen Chip weitergegeben. Der rechnet die momentane Geschwindigkeit aus und überträgt sie auf das kleine Sichtfenster an der Vorderachse. Das Board ist für schnelles Fahren ausgelegt. Die schnellste Geschwindigkeit, die auf ihm gemessen wurde, war immerhin 70 Stundenkilometer. Leider gibt es das Hyper-Carve nur als USA-Import. (*www.gravityboard.com*)

„C&C 3: Codename Tiberian Sun" soll schon diesen September fertig sein

Gigantische Explosionen und ein Gelände, in dem alles zerstört werden kann

Conquer 3

„Vergessenen". Diese Menschen überlebten in den verstrahlten Regionen und wurden mit schrecklichen Mutationen verunstaltet. Ihre genaue Rolle im Spiel ist zur Zeit noch unklar.

Fest steht jedoch, daß NOD und GDI sich auf Karten bekriegen, die doppelt so groß werden sollen wie die von „Alarmstufe Rot". Neben bekannten Einheiten gibt es zahllose neue Kampf-Kreationen auf beiden Seiten. So greifen GDI-Truppen auf riesige Mechs zurück, und NOD-Verbände sollen angeblich von mutierten Infanterie-Einheiten unterstützt werden. Natürlich gibt es auch ein Treffen mit alten Bekannten, wie den GDI-Orcas oder Mammoth-Tanks der NOD-Truppen.

Über die technische Seite gibt es nur Gerüchte. Die Rede ist von 3D-Terrain, 3Dfx-Unterstützung, Auflösungen bis zu 1024 x 768 Pixeln und echten 3D-Einheiten. Zudem soll die Grafik aus Voxeln bestehen. Dies sind Pixel, die im Raum dreidimensional angeordnet werden können und so dem Spiel eine noch realistischere Optik geben. Was an den Gerüchten dran ist, erfahrt Ihr in einer der nächsten SCREENFUN-Ausgaben.

150 Minuten

Spiele auf Video

Wer die neuesten Spiele-Highlights „in Action" sehen will, muß jetzt nicht mehr ins Kaufhaus oder zu seinem Händler rennen. Die Videokassette „Games on Film" bietet Filmausschnitte der diesjährigen Sommer-Highlights „Zelda 64", „Tekken 3", „Gran Turismo" und „Banjo & Kazooie". Angespielt werden zirka hundert Spiele für die Systeme PC, Playstation, Nintendo 64 und Saturn. „Games on Film" kostet 19,95 Mark. Wer die Spiele auf Video haben will, kann es per Fax bestellen. Bestellt wird unter Nummer 0941/44 81 04.

Quixen

jetzt per E-Mail

Quix-Besitzer, aufgepaßt: mit Eurem Pager könnt Ihr jetzt auch E-Mails empfangen. Quix-Mail heißt dieser neue Service. Das Prinzip ist ganz einfach: Jeder Quix-Empfänger hat automatisch eine Quix-Mail-Adresse. Sie setzt sich aus seiner Quixnummer und dem Zusatz *@quix-it.de* zusammen, etwa *12345@quix-it.de*.

Wenn Ihr die Adresse eines Freundes kennt, könnt Ihr ihm über das Internet eine Message schicken. Tippt dazu die Nachricht in die Betreff-Zeile Eurer E-Mail. Sie darf allerdings nicht länger als 117 Zeichen sein. Das Versenden der Mail ist kostenlos. Der Empfänger muß aber zahlen: Nur fünf Messages im Monat sind gratis, dann kosten bis zu hundert Mails im Monat ca. 8 Mark, bis zu 250 Mails pro Monat ca. 15 Mark.

Mehr Infos zu Quix-Mail gibt es auf der Quix-Homepage: www.quix.de

Eure Top 10

1 Tomb Raider II
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(1) *Lara Croft verteidigt auch diesen Monat mit ihren neuen Abenteuern Platz 1*

2 FIFA 98
ELECTRONIC ARTS – PC, PS, N64, SNES
(2) *Ein Fußballspiel, das Maßstäbe setzt – auch für Euch ein absoluter Volltreffer!*

3 Diddy Kong Racing
RARE/NINTENDO – N64
(7) *„Diddy Kong Racing" hat diesen Monat wieder einmal „Mario Kart" überholt*

4 Resident Evil
CAPCOM/VIRGIN – PC, PS, SAT
(6) *Bald kommt Teil 2 – doch immer noch verschlägt das Original Fans den Atem*

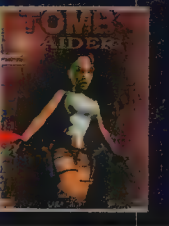
5 Mario Kart 64
NINTENDO – N64
(3) *Von „Diddy Kong Racing" ausgebremst, doch Mario bleibt weiter oben mit dabei*

6 Command & Conquer 2
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
(10) *Echtzeit-Strategie für Spannung im Single- und im Multiplayer-Modus*

7 Super Mario 64
NINTENDO – N64
(4) *Marios 3D-Abenteuer machen unvermindert gute Laune beim Spielen*

8 Worms 2
TEAM 17/MICROPROSE – PC
NEU! *Diese schießwütigen Würmer sind vor allem im Netzwerk der Brüller!*

9 Final Fantasy VII
SQUARESOFT/SONY – PS
(8) *Clouds Taten und Gefühle fesseln auch erfahrene Spieler für Wochen*



10 Tomb Raider
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, SAT
(12) *Auch mit ihrem ersten Adventure steht Lara noch hoch bei Euch im Kurs*

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. C&C: Tiberium Sun (PC)
2. Klonoa (PS)
3. Ultima 9 (PC)
4. Banjo & Kazooie (N64)
5. Populous-Third Coming (PC)

System Top 5

SATURN

1. **Winter Heat** – SEGA – Sportspiel – ca. 100 DM
2. **Sega Rally** – SEGA – Rennspiel – ca. 100 DM
3. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 100 DM
4. **Command & Conquer** – WESTWOOD/VIRGIN – Strategiespiel – ca. 100 DM
5. **Sonic R** – SEGA – Jump&Run – ca. 100 DM

NINTENDO 64

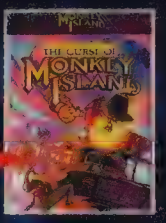
1. **Diddy Kong Racing** – RARE/NINTENDO – Rennspiel – ca. 100 DM
2. **Mario Kart 64** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 100 DM
3. **Super Mario 64** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 100 DM
4. **LylatWars** – NINTENDO – Actionspiel – ca. 150 DM
5. **Turok** – ACCLAIM – Actionspiel – ca. 140 DM

SNES

1. **Legend of Zelda III** – NINTENDO – Adventure – ca. 70 DM
2. **Super Mario Kart** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 70 DM
3. **Secret of Mana** – NINTENDO/SQUARE – Adventure – ca. 70 DM
4. **Yoshi's Island** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 70 DM
5. **Harvest Moon** – NINTENDO – Strategiespiel – ca. 70 DM

P 20

11 LylatWars (9)
NINTENDO – N64
Fox McCloud und seine Freunde bieten dem Bösen im Weltall die Stirn

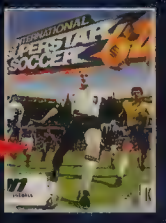


12 Curse of Monkey Island (19)
LUCASARTS – PC
Hilf Guybrush, seinen Darling vom bösen Voodoo-Zauber zu befreien

13 Turok – Dinosaur Hunter (15)
ACCLAIM – PC, N64
Der 3D-Shooter sorgt mit urzeitlichen Dinos für eine Menge Spannung

14 Blade Runner (16)
WESTWOOD/VIRGIN – PC
Du bestimmst durch jede Handlung den Ausgang dieser Replikantenjagd mit

15 Extreme G NEU!
ACCLAIM – N64
In einer fernen Zukunft finden Motorradrennen für bis zu vier Spieler statt



16 Int. Superstar Soccer 64 (18)
KONAMI – N64
Auch dieser Ball ist rund – Konami hat die Stadion-Stimmung toll eingefangen

17 Formel 1 '97 (17)
PSYGNOSIS – PS
Das Formel 1-Rennspiel von Psygnosis ist für Playstation-Fans ein echter Renner

18 Jedi Knight NEU!
LUCASARTS – PC
Eure Macht hat die Jedi-Ritter zum dritten Mal in die Top 20 gebracht!

19 Die Siedler 2 (14)
BLUE BYTE – PC
Das Strategiespiel über die Geschichte niedlich animierter Siedler baut leider ab

20 Wave Race 64 NEU!
NINTENDO – N64
Realistische Wasserphysik und spannender Rennmodus mit dem Jetbike

PLAYSTATION

1. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM
2. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 100 DM
3. **Resident Evil** – CAPCOM/VIRGIN – Action-Adventure – ca. 90 DM
4. **Final Fantasy VII** – SQUARESOFT/SONY – Rollenspiel – ca. 120 DM
5. **Formel 1 '97** – PSYGNOSIS – Rennspiel – ca. 100 DM

PC

1. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 80 DM
2. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 80 DM
3. **Worms 2** – TEAM 17/MICROPROSE – Strategiespiel – ca. 80 DM
4. **Command & Conquer 2** – WESTWOOD/VIRGIN – Strategiespiel – ca. 90 DM
5. **Curse of Monkey Island** – LUCASARTS – Adventure – ca. 80 DM

Spiele für die Insel

WELCHE FÜNF SPIELE WÜRDET IHR AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?

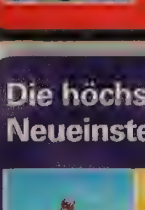
Fettes Brot

Die Rapper von „Fettes Brot" – König Boris, Schiffmeister und Dokter Renz – sind bekannt durch Hits wie „Jein" und „Nordisch by nature". Ab April sind „Fettes Brot" auf zahlreichen Festivals, darunter „Rock im Park" und „Rock am Ring", in ganz Deutschland zu sehen und hören.

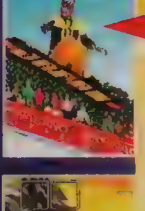
1 Tomb Raider (PS)
Besser als Skat!

2 FIFA 98 (PS)
...einzige Möglichkeit, St. Pauli auf Platz 1 der Bundesliga zu bringen (König Boris)

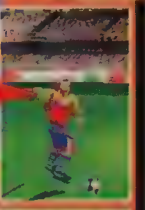
3 Loadrunner (C64)
Bei diesem Spiel habe ich meine erste Frau kennengelernt (Dokter Renz)



4 Nint. Super Tennis (SNES)
Das offizielle „Fettes Brot"-Tourbus-Spiel



5 W. Comm. Prophecy (PC)
Im Weltraumduell schieße ich Smudo ab! (Schiffmeister)



Die höchsten Neueinsteiger

1 Nagano W. Olympics '98
KONAMI – PS, N64
Eines der wenigen Wintersportspiele für Playstation und N64 – 13 Disziplinen für daheim

2 Resident Evil 2
CAPCOM/VIRGIN – PS
In Deutschland bislang nur als Import erhältlich, und doch bereits ein heißer Favorit von Euch!

3 Snowboard Kids
NINTENDO/ALTUS – N64
Hier gibt's zum Snowboard gleich noch eine paar Extras wie Raketen und anderes Nützliches dazu

4 Mischief Makers
ENIX/TREASURE – N64
Das flotte Rätsel-Jump&Run führt Robotermaid Marina gegen die gefährlichen Nendoroaner

5 Skull Monkeys
ELECTRONIC ARTS/NEVERHOOD – PS
Ein Jump&Run der witzigen Art – der Knetmasse-Look wird hier zum grafischen Erlebnis!

Fotos: Xaver Rohrmüller (ro)

BRAVO Schnell-Fuchs AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir zehnmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Euer Wunschspiel mit angeben). Mehr auf Seite 130.

So bewertet

BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Kino", „TV" und „Online".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn
SNES: Super NES
GB: Gameboy

Das grüne Kästchen zeigt an, daß das Spiel in einer früheren Ausgabe für ein anderes System getestet wurde, zum Beispiel:

* bereits getestet in SCREENFUN 1/97

In dem orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist. Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation im Heft 11/97 getestet. Getestet wird die PC-Version, während sich Saturn-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch oder Englisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutsche Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „D/E" wird zwar die englische Version getestet, doch eine deutsche Version folgt bald.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bißchen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück etwas billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.

Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel mißfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

Adventure

Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Zu den KLassikern zählen „Baphomets Fluch" und die „Monkey Island"-Serie

3D-shoot

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören neben indizierten Spielen „Jedi Knight", „Turok" und „Alien Trilogy"

Fight

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? Spiele-Hits wie „Virtua Fighter", „Tekken" und „Street Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß

Sport

Ob Fußball, Formel 1 oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Beispiele: „FIFA 98" sowie die Serien „NHL", „NBA" oder „Anstoss 2"

Flight

Ihr schwingt Euch gerne in die Lüfte? Dann kommen Simulationen wie „EF 2000", „Comanche 3" oder das futuristische „Wing Commander" gut

Speed

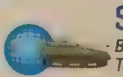
Rennspiele sind eine Klasse für sich. Empfehlenswert sind „WipEout", „Grand Prix 2", „Mario Kart 64", „Formel 1" und „Wave Race 64"

Rollenspiele

Mit einer Heldengruppe durchstreift Ihr ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy VII" und die „Ultima"-Spiele

Jump & Run

Geschick und genaues Timing sind bei diesem Genre gefragt. Gute Vertreter sind „Super Mario 64", „Crash Bandicoot" und die „Sonic"-Reihe



Strategie

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerläßlich. Die Prominenz heißt „Command & Conquer", „Sim City" und „Age of Empires"

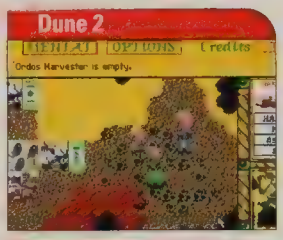
Mixed

Manche Spiele lassen sich beim besten Willen nicht einordnen. „Tetris", „Star Wars Monopoly" oder „Swing" fallen in diese Rubrik

Strategie

Strategie-Spiele gewinnst Du nur mit Taktik und Planung.

„Starcraft": Im Strategiehammer des Monats geht voll die Post ab



Taktische Hektik – Hektische Taktik

Strategiespiele sind nur was für Grübelköpfe, die stundenlang über den nächsten Schachzug nachdenken? Völlig falsch! Spätestens seit 1993 ist bei den Computer-Strategen Action und Hochspannung angesagt. Damals erschien Westwoods „Dune 2", das erste Echtzeit-Strategiespiel der Welt. Das Computerspiel zu Frank Herberts Science-Fiction-Bucherfolg „Der Wüstenplanet" begründete ein völlig neues Genre: **Deine Einheiten werden nicht mehr Zug um Zug über den Monitor geschoben wie beim Schachspiel – alles passiert gleichzeitig, Freund und Computerfeind kämpfen simultan.**

In den folgenden Jahren haben sich Echtzeit-Strategiespiele zu einem der beliebtesten Genres entwickelt. Knaller wie Westwoods historisch angehauchte „Command & Conquer"-Reihe oder Blizzards Fantasy-Epos „Warcraft 2" stürmten die oberen Hitparaden-Plätze. Programme mit innovativer 3D-Optik wie „Battlezone" von Activision oder das abwechslungsreiche „Starcraft" (ab Seite 22) sorgen für stetigen frischen Wind im Angebot.

Für gewöhnlich startest Du den Echtzeit-Kampf mit nur wenigen Einheiten. Sobald das Gefecht losgeht, kannst Du mit der Produktion neuer, zusätzlicher Einheiten beginnen. Gleichzeitig errichtest Du Spezialgebäude, die dann wieder andere, noch bessere Kampfeinheiten produzieren. Je besser die Einheit ist, die gebaut wird, desto mehr Rohstoffe werden verbraucht. **Der Clou an der ganzen Sache: Die Zeit läuft unerbittlich weiter. Du solltest Dir also nicht zuviel Bedenkzeit gönnen, sonst wirst Du vom Gegner überrollt.**

Bei all dem Spaß am Bauen darf der General das Kämpfen nicht vergessen. Sobald genügend neue Einheiten die Fabrik verlassen haben, kannst Du die Truppen dem Feind per Mausklick entgegenschicken. Wenn der Gegner vollständig vernichtet ist oder das feindliche Hauptquartier erobert wird, hast Du die Schlacht gewonnen.

Als Echtzeit-General mußt Du stets den Überblick behalten. Auch im dichtesten Kampfgetümmel darf Dich nichts aus der Ruhe bringen. Du mußt, auch unter Druck, strategisch planen können und dem Gegner immer einen Mausklick voraus sein. Kurz: Du brauchst Nerven wie Drahtseile und einen ansehnlichen Intelligenzquotienten.

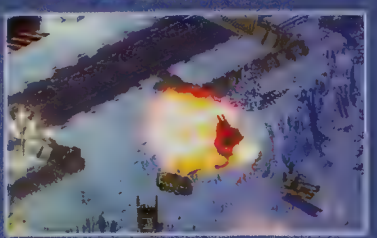
Das Beste vom Besten

Diese Echtzeit Strategiespiele solltest Du gesehen haben:

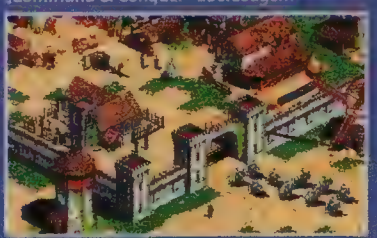
- **Dune 2** – WESTWOOD – PC
- **C & C 2** – WESTWOOD – PC, PS
- **Warcraft 2** – BLIZZARD – PC, SAT, PS
- **Starcraft** – BLIZZARD/CENDANT – PC
- **Age of Empires** – MICROSOFT – PC
- **Total Annihilation** – GT INTERACTIVE – PC
- **Dark Omen** – ELECTRONIC ARTS – PC, PS
- **Battlezone** – ACTIVISION – PC
- **Z** – RENEGADE – PC, PS, SAT
- **Dark Reign** – ACTIVISION – PC
- **KKND** – ELECTRONIC ARTS – PC

Die Knaller von morgen

Auf diese neuen Programme darfst Du Dich ganz besonders freuen:



Heiß auf Eis: Wird auch der dritte Teil von „Command & Conquer" überzeugen?



„Age of Empires 2": Neue Grafik, neuer Spaß

Total Annihilation 2	3. Quartal 1998
Dune 2000	3. Quartal 1998
Age of Empires 2	4. Quartal 1998
Command & Conquer 3	4. Quartal 1998

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion: Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENFUN, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München.
Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089 / 6786-0, Telefax 6786-7477, Leserservice: 089 / 6786-7460, E-Mail: screenfun1@aol.com

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Art Director: Sigrid Kowalewski
Chef vom Dienst: Gerhard Fuhrmann
Textchefin: Martina Hornung
Redaktion: Angelika Buscha, Knut Gollert, Christian Henning, Marita Reich *(Assistenz)*, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Karin Jetzlsperger
Grafik: Igor Clukas, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller

Autoren und freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sonja Angerer, Simon Demmelhuber, Joachim Enderlin, Winnie Forster, Ulrike Goreßen, Georg von Grote, Wolfgang Grüner, Florian Heise, Doris Krieger, Andreas von Lepel, Michael Martin, Jörn Möller, Gerald Pienkowski, Martina Schmid, Michael Schmithäuser, Michael Stapf, Olaf Zibler

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer
Titel: Olaf Heine/Hot Action Records

Anzeigen: IP Print, Vermittlung für Zeitschriftenwerbung, Westerbachstraße 32, 61476 Kronberg. Geschäftsführer: Dominico Madile, Anschrift IP Print. Verantwortlich für Anzeigeninhalt und -struktur: Monika Meene, Anschrift IP Print, Telefon: 06173 / 99-1729, Fax: 06173 / 99-1793

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,00. Auslandspreise: Österreich: öS 33,00; Schweiz: sfr 4,10; Italien: Lire 6.200; Holland: hfl 5,00; Slowenien: sit 530, Frankreich: FF 19,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 1998 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Fragen zum Abonnement: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 31 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Telefax: 040 / 30 19 81 82

Abo-Bestellungen: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 30 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82

STAR

Das lange Warten hat sich gelohnt: „Starcraft" ist endlich da – und stellt nicht nur den Vorgänger „Warcraft 2" in den Schatten, sondern auch die gesamte Echtzeit-Strategie-Konkurrenz.

Die Protoss sind extrem hoch entwickelt und besitzen psionische Fähigkeiten

Zerg gegen Protoss: Erreichen Deine Truppen erst einmal die gegnerische Basis, ist der Level so gut wie gewonnen

Zwischensequenzen lockern das Spiel auf. Hier ein gut bezahlter Marine...

...sein wachsam umherschauender Kollege...

...und ein Templer der Protoss auf seinem Heimatplaneten Aiur

Berserker sind mit ihren Psi-Klingen am Unterarm effektive Nahkämpfer und das Rückgrat der Protoss-Streitmacht

Die Menschen sind schon ein seltsames Völkchen. Gerade haben sich ein paar ehemalige Strafgefangene am Rande der Galaxie niedergelassen und in Jahrzehnten eine neue Zivilisation aufgebaut, da bekriegen sie sich auch schon wieder. Die terranische Konföderation, mit Sitz auf der Hauptwelt Tarsonis, will alle Planeten vereinigen – doch nur, um sie zu kontrollieren und auszubeuten. Etliche Zwischenfälle gipfeln im Krieg der Konföderation gegen die „Söhne von Karhal", die größte Rebellenarmee der Planetenkolonie.

Doch das ist erst der Anfang. Die Grundkonstellation von „Starcraft" ist noch explosiver: Zwei weitere Parteien mischen sich in die Geschehnisse auf der Menschen-Kolonie ein. Bereits seit ihrer Ankunft sind die Terraner ohne ihr Wissen von einer anderen Rasse beobachtet worden, den Protoss. Diese wollen die Menschen ein wenig studieren und, wenn nötig, auch formen. Dann tauchen die Zerg aus den Tiefen des Weltalls auf. Diese ekelige und abgrundtief böse Spezies verseucht die Planeten der Kolonie, ohne daß die Menschen es merken. Die Protoss beschließen, den infizierten Planeten Chau Sara auszulöschen. Die dümmlichen Terraner erkennen die von den Zerg ausgehende Gefahr nicht und greifen die Protoss an – und ehe man sich versieht, liegt jede Rasse mit der anderen im Clinch.

Nun ergreifst Du Partei: wahlweise als terranischer Rebell, Anführer einer Protoss-Einheit oder Kommandierender unter dem Overmind der Zerg. Grundsätzlich spielen sich alle drei Lebensformen gleich: Du errichtest eine Basis. Dann hamsterst Du Rohstoffe, stampfst Einheiten aus dem Boden und leitest Verteidigungsmaßnahmen ein.

In bestimmten Gebäuden erforschst Du zudem – ähnlich wie im Vorgänger „Warcraft 2" – neue Technologien, die Einheiten schneller machen, sie besser kämpfen lassen oder ihre Rüstungswerte verbessern. Besondere Fähigkeiten bestimmter Einheiten, die je nach Rasse stark variieren, werden ebenfalls auf diese Art und Weise erforscht.

CRAFT

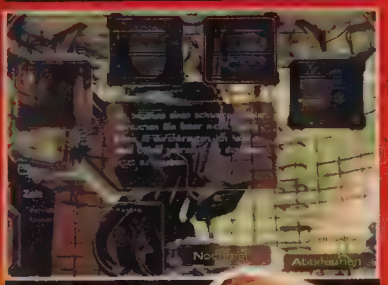
Hier siehst Du eine Zerg-Basis in voller ekeliger Pracht – jedes Zerg-Gebäude lebt

Hitzewelle: Terranische Feuerfresser stoßen effektive, aber recht kurze Flammen aus

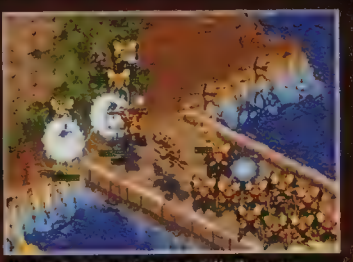
Angenehm: Terranische Raumjäger haben die Möglichkeit, ein Tarnfeld zu benutzen

Aus dem Weg: Ein nuklearer Sprengkopf steht kurz vor der Explosion

Weg damit: Die Zerstörung dieser Ionenkanone ist das Ziel einer Mission



Mission-Briefings führen die Story weiter



Protoss gegen Protoss: Alle Rassen führen auch untereinander Krieg

Nett: Bis zu fünf Einheiten kannst Du in Auftrag geben

Auch die Missionsziele in den insgesamt 30 Missionen (zehn für jede Partei) entsprechen der gängigen Machart des Genres: Verteidige dies, erobere das oder erreiche diesen Punkt. Wie gehabt, muß im Endeffekt meistens die gegnerische Partei von der Karte geputzt werden.

Wie schon „Command & Conquer 2" bietet auch „Starcraft" sogenannte Indoor-Missionen. Bei diesen Aufträgen mußt Du mit einem Trupp eigener Einheiten im Inneren einer Basis oder eines Raumschiffs aufräumen. In jeder Campaign gibt es einen solchen Auftrag.

Das wirklich Neue an „Starcraft" sind die großen Unterschiede zwischen den drei beteiligten Parteien. Jede Spezies hat ihre eigene Lebensweise und verlangt nach einem dementsprechenden Spielverhalten Deinerseits. Zwar gründet der Erfolg aller Parteien in diesem Krieg grundsätzlich auf den beiden Rohstoffen Mineralien und Vespin-Gas. Grundlegende Unterschiede gibt es aber in der Bauweise der Gebäude, bei den verschiedenen Einheiten und vor allem bei deren Fähigkeiten (siehe Kasten nächste Seite).

TiPS

- Zu Beginn jedes Levels sollten stets sehr viele Rohstoffbeschaffer gebaut werden. Gebäude und Kämpfer sind zweitrangig, bis mindestens 20 Sammler für einen richtigen Mineralien- und Vespin-Fluß sorgen.
- Verteidigungsanlagen sind nur für die Terraner wirklich wichtig, da Bunker und Raketentürme die Basis extrem gut sichern können.

Bei den Zerg lohnen zur Luftabwehr Sporenkolonien. Tiefenkolonien sind zu langsam – das eigene Nest verteidigt sich am besten mit ein paar Zerglingen und Hydralisken.

Ähnliches gilt für die Protoss. Die Photonenkanonen sind in der Masse zwar sinnvoll, gehen aber sehr schnell kaputt. Auch hier bewährt es sich, eigene Truppen, vor allem Dragoner oder Räuber, um die Basis herum zu stationieren.

- Bei Großangriffen formierst Du am besten zwei bis drei Gruppen à 12 Kämpfer und führst diese gleichzeitig aus verschiedenen Richtungen gegen das Ziel.

Der Hydralisk der Zerg ist ein äußerst effektiver Krieger gegen Boden- und Lufteinheiten

INFO

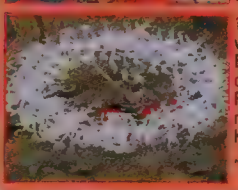
Blizzard Entertainment

Die kalifornische Spielefirma Blizzard gab 1994 mit „Black Thorne" ihr Debüt. Schon früh setzte das Team um Chef Allan Adham mit „Warcraft" aufs Genre Echtzeit-Strategie. „Starcraft" basiert spielerisch auf ihrem Bestseller „Warcraft 2".

Blizzards Einstand: „**Black Thorne**" hieß in Deutschland „Black Hawk"

Ende 1994: „**Warcraft**" war nach „Dune 2" das zweite Echtzeitstrategie-Spiel

Riesenerfolg 1996: „**Warcraft 2**" ist eines der besten Echtzeitstrategiespiele überhaupt

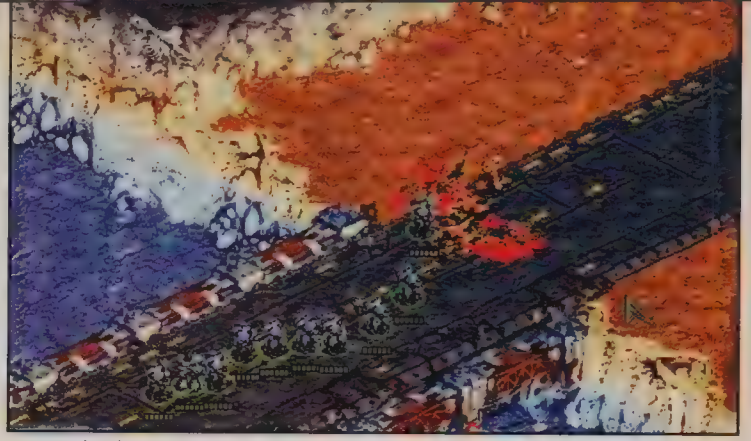


1997 revolutierte Blizzard das Genre Rollenspiel mit dem Knüller „**Diablo**"

Optisch bietet „Starcraft" die Sicht aus der gewohnten Perpektive: Du schaust von schräg oben auf das Schlachtfeld – dabei erleichtert Dir eine Übersichtskarte jederzeit die Orientierung. Via Mausklick wählst Du Einheiten an oder ziehst wieder die beliebten Rahmen um ganze Gruppen von ihnen. Zwar können im Gegensatz zu „Command & Conquer" nur 12 Wehrpflichtige zugleich ausgewählt werden, dafür erscheint der genaue Status eines jeden im unteren Bildschirmdrittel. Mit Tastaturkommandos kannst Du Gruppierungen speichern, ihnen Wegpunkte zuweisen oder sie patrouillieren lassen.

Für ein Echtzeit-Strategiespiel sind dies alles durchaus gebräuchliche Elemente – nach revolutionären Innovationen, die das Genre noch nie bot, suchst Du also vergebens. Trotzdem ist „Starcraft" ohne Zweifel ein Meilenstein und das beste Echtzeit-Gebolze seit langem. Die Pluspunkte von „Starcraft" sind dementsprechend zahlreich: Allerfeinste Hintergrundgrafiken – das große Manko von „Warcraft 2" – mit extrem detaillierten und liebevoll animierten Einheiten setzen Maßstäbe und machen einen schlicht perfekten Eindruck.

Dazu gibt es für Deine Ohren atmosphärische Digi-Musik – die der Protoss ist eine Klasse für sich – und sehr passende Soundeffekte. Wie schon in „Warcraft 2" wurde der Sprache besonders viel Aufmerksamkeit geschenkt. Jede Einheit verfügt über mehr als ein Dutzend Sprachsamples – die witzigsten ertönen natürlich wieder, wenn Du einen Krieger wiederholt anklickst und ihn dadurch deutlich hörbar nervst.



Terranische Fliegenklatsche: Die Marines erweisen sich gegen Zergs als sehr wirksam

In Sachen Spieldesign werden die hohen Erwartungen ebenfalls erfüllt. Die Karten sind wunderschön designt und bieten extrem viel Raum für strategische Varianten und Finessen. Doch auch der kleine Taktiker kommt nicht zu kurz: Ständig stehst Du vor der Wahl, mit welchen Einheiten Du wo angreifst. Denn ein großer Vorteil der „Starcraft"-Kämpfer ist, daß jede Bauart ganz verschiedene Eigenschaften hat und dadurch sowohl große Vorteile als auch Nachteile besitzt. Die taktischen Möglichkeiten im Einsatz Deines Militärs sind quasi unbegrenzt.

Kritisiert werden kann allerdings die Künstliche Intelligenz (KI): **Wie in bislang jedem Echtzeit-Strategical bietet der Computergegner keine intellektuelle Herausforderung.** Allein seine große zahlenmäßige Überlegenheit macht spätere Levels interessant und gestaltet das Spiel bis zum Schluß spannend. Um in den wahren Strategie-Genuß zu kommen, spielst Du im Mehrspieler-Modus gegen menschliche Gegner – ein Modem oder Netzwerk vorausgesetzt.

Mit dem Online-Multiplayer-Service von Blizzard, Battle.net (*www.battle.net*), kannst Du sogar übers Internet taktieren und mit Hunderten anderen Spielern auf einer Rangliste wetteifern. Dabei spielen maximal acht Hobby-Generäle gleichzeitig auf einer Karte. Außerdem erlaubt Dir der beiliegende, sehr gute Karten-Editor, eigene Levels zu basteln.

PC | PS | N64 | SAT | D

Starcraft

Echtzeitstrategie-Spiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Blizzard | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Win 95, 80 MB HD. *Empf.:* Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, Win 95

Grafik | Sound | Dauerspaß

Drei sehr unterschiedliche Spezies, tolle Karten, spannende Story, guter Editor

Keine revolutionären Ideen, nicht wirklich intelligenter Computergegner

Spannend, abwechslungsreich und durchgestylt: klassische Echtzeit-Strategie vom Feinsten

1

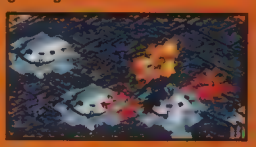
Text: Knut Gollert

Stärken und Schwächen der drei Spezies

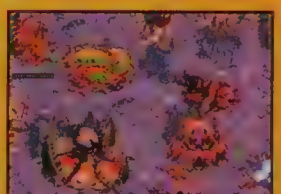
Terraner

Die menschliche Armee in „Starcraft" besitzt leider keinerlei Vorteile gegenüber den Aliens. Dafür verstehen sich die Terraner im **Gebäudebau** besser als ihre beiden Gegner. Die Gebäude haben eine eigenständige Energieversorgung und können von Dir aus diesem Grund überall plaziert werden. Zudem besitzen sämtliche Fabriken die Fähigkeit, zu fliegen. So kannst Du diese Gebäude versetzen, wann Du willst. Die terranischen Verteidigungsbunker sind ebenfalls einzigartig. Im Doppelpack bilden sie eine schier unüberwindliche Mauer.

Von den **Kampfeinheiten** der Terraner sind besonders die tarnfähigen Jagdflieger, die Kreuzer mit der sehr nützlichen Yamato-Kanone und die Panzer mit ihrer durchschlagenden Schock-Kanone im Belagerungsmodus sinnvoll.



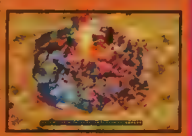
Die Bunker sind unschlagbar



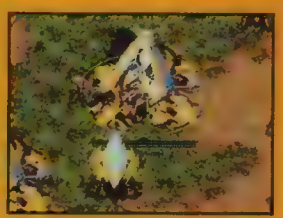
Zerg

Die insektoiden Zerg sind mit Abstand die fieseste und im Kampf effizienteste Spezies im Spiel. Bei ihnen besteht alles aus organischem Material – die Basis ist ein einziger, riesiger Organismus. Zur **Produktion neuer Einheiten** benötigst Du aber auch Rohstoffe – bei den Zerg geschieht dies durch Mutation. Aus kleinen, ständig verfügbaren Larven werden Truppen und Gebäude geformt.

Die **Zerg-Einheiten** haben zwei große Vorteile: Erstens regenerieren sich alle Einheiten mit der Zeit, zweitens können sich die Bodeneinheiten eingraben und sind so vor dem Feind sicher. Dies läßt sich eindrucksvoll für Hinterhalte verwenden. Von den speziellen Fähigkeiten sticht nur die **Verseuchung** der terranischen Hauptquartiere **durch eine Königin** heraus. Du kannst dann verseuchte Terraner produzieren, die sich selbst in die Luft sprengen.



Ein von den Zerg verseuchtes Terra-HQ



Protoss

Die Protoss sind – vor allem in den eigenen Augen – die coolste, beste, schönste und einzig göttliche Lebensform der Galaxie. Und sie haben im Spiel klar die beste Musik, doch sind sie den Zerg oder Terraner keinesfalls überlegen. Als Hauptnachteil der Protoss erweist sich die **Energieabhängigkeit ihrer Basen**. Alle Gebäude müssen im Einzugsbereich der Energiepylonen stehen. Wird ein Pylon zerstört, funktionieren wichtige Bauten, wie zum Beispiel die Verteidigungssysteme, nicht mehr.

Der große Vorteil der Protoss ist ihre **Schildtechnologie**. Als einzige Kriegspartei besitzen Kämpfer wie Gebäude selbst regenerierende Schutzschilde. Die **besten Einheiten** sind die extrem starken Archons und die Träger mit ihren vielen kleinen Interceptors an Bord. Diese sorgen für große Verwirrung unter den Feinden und richten großen Schaden an.

Archons entstehen, wenn zwei Templer verschmelzen

BANDAI

TAMAGOTCHI

BANDAI

DIGIMON™

„High Noon der Digimons" – zieh und lass krachen!

Vorsicht Hochspannung!

Schau mir in die Augen Kleiner! Hä, hä!

Füttere mich oder ich werde echt zum „Digimon"...!

Aaaargh, komm und kämpfe, wenn Du Dich traust.

Ich kam, sah, und werde siegen!

Uuuuargl, kämpfen? Nee, erst fressen!!!

Pass auf – Ich seh Dich...!

Echt zzzzzzzündend...

Kontakt, und los geht's! Yeahhhhhh!

Der Kampf der Digimons beginnt!

RTL2

Power pur!

Hol Dir Dein Digimon!

Die ersten 20 Einsender erhalten je ein Digimon! Also Coupon ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und direkt an Bandai senden!

Ausschneiden und auf eine Postkarte kleben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name / Vorname:

Adresse:

Alter:

DIGIMON

Nur echt von Bandai

BANDAI

BANDAI GMBH TOYS & ENTERTAINMENT
MÜLHEIMER STR. 15 • 90451 NÜRNBERG

RESIDENT EVIL 2

Über die Experimente mit Klon-Schaf Dolly können „Resident Evil"-Fans nur müde lächeln. Was falscher Forscherdrang anrichtet, erlebst Du jetzt in der Rolle eines Polizisten hautnah im zweiten Teil von Capcoms Meisterwerk.

Leon hatte sich seinen ersten Arbeitstag als Polizist in Raccoon City eigentlich ganz anders vorgestellt. Statt netter Kollegen und einer herzlichen Begrüßungsparty erwarten ihn hinter dem Ortsschild schlurfende Mutanten mit tödlichen Absichten. Einzig die sexy-bekleidete Claire steht ihm zur Seite. Doch nach einer Autofahrt mit Zombies im Gepäck werden die zwei getrennt und müssen sich allein durchschlagen.

Dies ist der fulminante Einstieg in das spannendste Action-Adventure des Sommers. Phantastische Render-Sequenzen führen Dich in die unheimliche Story von „Resident Evil 2" ein. Je nachdem, wen der beiden Charaktere Du als Spielfigur bevorzugst, erwartet Dich ein leicht verändertes Abenteuer.

Zunächst mußt Du Dich zum Polizei-Hauptquartier der Stadt durchkämpfen. Auf dem Weg dorthin triffst Du nicht nur auf umhertorkelnde Untote, sondern stößt auch auf nützliche Extras und Waffen. Doch sicher bist Du im Hauptquartier keineswegs: Seltsam entstellte Wesen mit langen Krallen und peitschenden Giftzungen sind noch die harmlosesten Bewohner.

Bei der Erkundung des Gebäudes findest Du so manche Aufzeichnung, die Dich dem Hintergrund des ganzen Übels näherbringt: So erfährst Du von den geheimen Forschungen des Umbrella-Konzerns, von Experimenten mit Viren und von plötzlichen Mutationen und Todesfällen. **Immer tiefer dringst Du zum Kern des Geheimnisses vor und kämpfst dabei gegen die entstelltesten Kreaturen, die jemals auf der Playstation gesichtet wurden.**

Der minutenlange Intro-Film in Kinoqualität und die spannende Story sind jedoch nicht das einzige, was am neuen Spiel der „Street Fighter"-Firma überzeugt: Wer „Resident Evil 1" einmal gespielt hat, wird sich an die packende Atmosphäre und den schieren Nervenkitzel beim Erkunden des

Erste Station und (zunächst) sicherer Unterschlupf: das Hauptquartier der Polizei von Raccoon City

TiPS

- Es gibt keine nutzlosen Extras: alles ist früher oder später zu gebrauchen.
- Brachiale „Durchlauf- Rambo-Taktik" bringt gar nichts. Erkunde vorsichtig das Terrain und benutze Deine Waffen sparsam.
- Jede Waffe hat eine unterschiedliche Wirkung auf die Monster. Experimentiere mit Deinen Waffen herum, um die Gegner mit möglichst wenig Munition zu erlegen.
- Den Golem im Trenchcoat (beim zweiten Durchspielen) kannst Du mit Waffen nicht töten, sondern lediglich kurz betäuben. Greife mit Leon am besten zur Schrotflinte bzw. mit Claire zu Säure-Granaten.

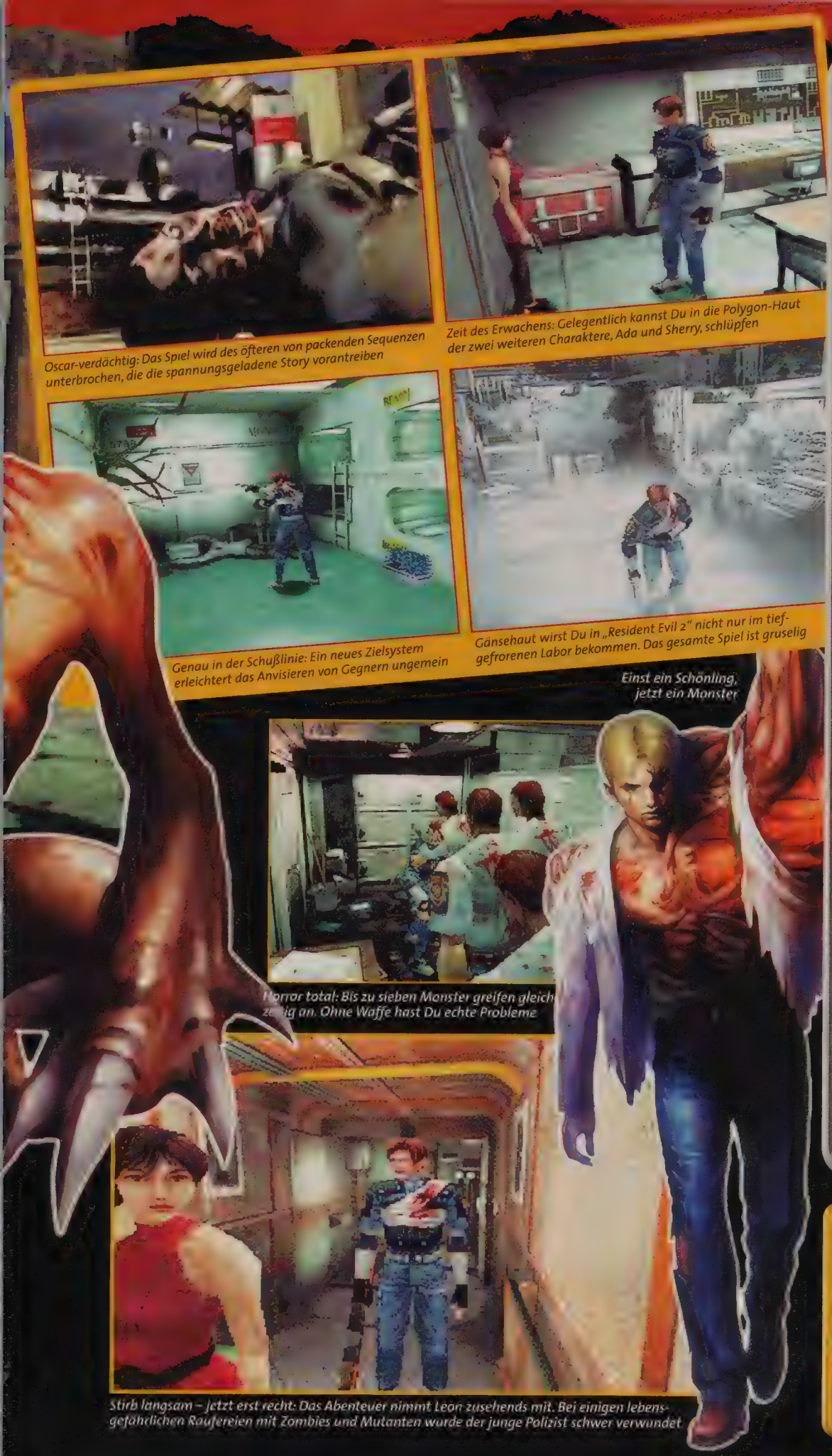
Vor dieser Zunge hüte Dich, denn sie tötet fürchterlich

Claire hat sich mit einer Mutation im Endstadium angelegt. Zum Glück hat sie einen großen Ballermann dabei

Igittigitt: Einige Monster verwandeln sich vor Deinen Augen in widerwärtige Kreaturen und greifen sofort an

Finger weg vom Chemie-Kasten: Was einst ein begabter Wissenschaftler war, ist jetzt nur noch Kanonenfutter

Text: Michael Martin



Oscar-verdächtig: Das Spiel wird des öfteren von packenden Sequenzen unterbrochen, die die spannungsgeladene Story vorantreiben

Zeit des Erwachens: Gelegentlich kannst Du in die Polygon-Haut der zwei weiteren Charaktere, Ada und Sherry, schlüpfen

Genau in der Schußlinie: Ein neues Zielsystem erleichtert das Anvisieren von Gegnern ungemein

Gänsehaut wirst Du in „Resident Evil 2" nicht nur im tiefgefrorenen Labor bekommen. Das gesamte Spiel ist gruselig

Einst ein Schönling, jetzt ein Monster

Horror total: Bis zu sieben Monster greifen gleich zeitig an. Ohne Waffe hast Du echte Probleme

Stirb langsam – jetzt erst recht: Das Abenteuer nimmt Leon zusehends mit. Bei einigen lebensgefährlichen Raufereien mit Zombies und Mutanten wurde der junge Polizist schwer verwundet

weitläufigen Geländes erinnern. **Auch diesmal könnte hinter jeder Ecke, hinter jeder Tür wieder ein Ungetüm lauern.** Darum ist es nicht nur wichtig, eine Waffe mit großer Durchschlagskraft geschultert zu haben, sondern auch ratsam, auf Geräusche und optische Reize zu achten. Leises Stöhnen und Ketchup-artige Tropfen, die von der Decke fallen, ündigen nämlich keineswegs einen Pommes-Fan mit Magenverstimmung an...

Wie im ersten Teil dienen Schreibmaschinen als Speicherpunkte. Die einzelnen Abschnitte sind aufwendig gezeichnete Stand-Kulissen, durch die Du Dich mit Claire – oder Leon – bewegst. Mehrere Bilder zeigen Räume und Gänge aus verschiedenen Blickwinkeln. Es kann sein, daß wichtige Extras nur aus einer bestimmten Perspektive zu erkennen sind. Trittst Du durch eine Tür oder erklimmst eine Leiter, werden während einer dezenten Unterbrechung neue Hintergründe von einer der zwei CDs geladen. Verschiedene Melodien (von knisterndspannend bis zu dramatisch-hektisch) und unheimliche Geräusche sorgen dabei für die passende Untermalung.

Absolut neu sind die spielerischen Elemente, die sich aus dem Zusammenspiel der beiden Hauptfiguren ergeben: Wenn Du mit dem ersten Charakter nach etlichen Spielstunden den Abspann erreicht hast, spielst Du „Resident Evil 2" mit der zweiten Figur ebenfalls durch. **Zwar sind Story, Ort und auch der Zeitpunkt gleich, doch einige neue Abschnitte und Monster sorgen auch beim zweiten Trip für Spannung.** Zudem rächt es sich, wenn Du beim ersten Mal alle Waffen eingesammelt und einige Rätsel nicht gelöst hast: Je nachdem, wie Du mit der ersten Figur agiert hast, kann die zweite in andere Abschnitte des Spiels vordringen und Extras an sich nehmen. Außerdem gibt es zwei weitere Akteure sowie geheime Bonus-Levels und Charaktere zu entdecken. Und auch eine neue End-Sequenz folgt.

Trotz allen Lobes bleibt ein Kritikpunkt: Nicht nur die Spannung ist gelegentlich kaum zu ertragen, auch die Gewaltdarstellung ist sehr krass. Wenn angeschossene Zombies ihre Polygon-Innereien über den Bildschirm verteilen und halbverstümmelt weiterhumpeln, werden zarte Gemüter auf eine harte Probe gestellt. SCREENFUN ist deshalb der Meinung, daß Du für dieses Spiel mindestens 16 Jahre alt sein solltest.

„Resident Evil 2" ist ein Meilenstein des Genres. Kein anderes Action-Adventure kann sich mit der dichten Atmosphäre, der hervorragenden Optik und der spannenden Story messen. Die deutsche Version kommt im Mai.

D/E

Resident Evil 2

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Capcom/Virgin | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Tolle Optik, dichte Atmosphäre, komplexes Spieldesign, viele neue Spielideen

Sehr derbe Gewaltdarstellung, keine Analog-Controller-Unterstützung

Ein Feuerwerk an Spannung und spielerischen Innovationen wartet auf alle Action-Fans

1

FORSAKEN

Overkill für die Netzhaut: Acclaims mächtiger 3D-Shooter entführt Dich in neue Grafikdimensionen.

Solide und viel Platz: das Bike mit dem größten Kofferraum

Hitze-Rekord: Feurige Plasmafallen zünden bei Durchflug und rösten Deinen Piloten

Ferrari-rot mit viel PS: der schnellste Flitzer im ganzen All

Der Generator des Grauens: Wenn Du Dich dieser Maschine näherst, mußt Du gut geerdet sein

Vor radioaktiver Strahlung schützt ein Bad im nächsten Wassertank

Hier ein Bild der Playstation-Version: optisch beeindruckend

Playstation-Panzer im Anmarsch

Das neue Bike ist nur noch Schrott! Das Chrom ist matt, der Laser lasert nicht und der Nachbrenner hat ausgeröchelt. Keine Frage, Rocker Beard und seine Maschine haben schon bessere Tage gesehen. Dabei fing am Morgen alles so schön an. Wie jeden Tag bog Beard in die Erdumlaufbahn ein. Er setzte zum Sturzflug auf die nukleare Wüste an und freute sich auf eine zünftige Plündertour in den Ruinen der Erde. Leider ist Plündern und Rauben das Einzige, wozu unser Planet im Jahr 2113 noch taugt. Die Menschheit hat auf die falsche Energiequelle gesetzt, und weite Teile der Erdoberfläche sind zur atomaren Wüste verkommen.

Nur Söldner wie Beard wagen sich in diese Hölle, um dort nach Brauchbarem zu stöbern. **Leider ist die Extratour nicht ganz ungefährlich, denn eine gewalttätige Robot-Armee bewacht die Überreste der Erdzivilisation.** An deren Feuerkraft ist Beard mal wieder gescheitert und muß mit knirschenden Zähnen eine seiner vier Ersatzmaschinen anbrechen.

Beard ist nur einer von 15 Motorradfreaks, die Du in Acclaims 3D-Ballerspiel „Forsaken" steuern darfst. Jeder dieser Söldner ist auf einem Motorrad mit unterschiedlichen Eigenschaften unterwegs. Du kannst zum Beispiel pfeilschnelle Rennmaschinen mit papierdünner Panzerung steuern oder bleigepanzerte, flügellahme Ungetüme bewegen. Jedes Motorrad hat Vor- und Nachteile, es hängt allein von Deinem Geschmack ab, für welches Fahrzeug Du Dich entscheidest.

Die Maschinen sind anfangs nur mit einer Minimal-Bewaffnung ausgerüstet. Neue Waffen und Schutzschilde findest Du erst auf Deinem gefahrvollen Weg. Immer wenn ein gegnerischer Roboter ausgeschaltet wird, gibt's als Belohnung ein neues Extra. Zusätzliche Ausrüstung ist in Kisten und Containern versteckt. So kannst Du Deinen anfangs harmlosen Laser zur durchschlagskräftigen Megawumme ausbauen. Zielsuchende Raketen werden zur willkommenen Ergänzung Deiner Bordwaffen. Drei unterschiedlich starke Minensysteme vervollständigen das Arsenal des Schreckens. Damit stehen Dir insgesamt 15 unterschiedliche Waffen zur Verfügung.

Die dreidimensionale Welt von „Forsaken" ist in 15 umfangreiche Levels unterteilt, in denen die feindliche Roboterbrut auf Dich lauert. Diese unangenehmen Blechbüchsen bewegen sich entweder frei durch die Gänge oder lauern als festinstallierte Geschütze auf Dich. Gekämpft wird mit Lasern, Raumminen und Raketen.

Neben den diversen Klein- und Mittelgegnern, die gleich in Hundertschaften

TiPS

• Gut gesteuert ist halb gewonnen
Bevor Du Dich ins Getümmel stürzt, solltest Du im Options-Menü vorbeischauen und dort die Steuerung unbedingt Deinen Bedürfnissen als Pilot anpassen.

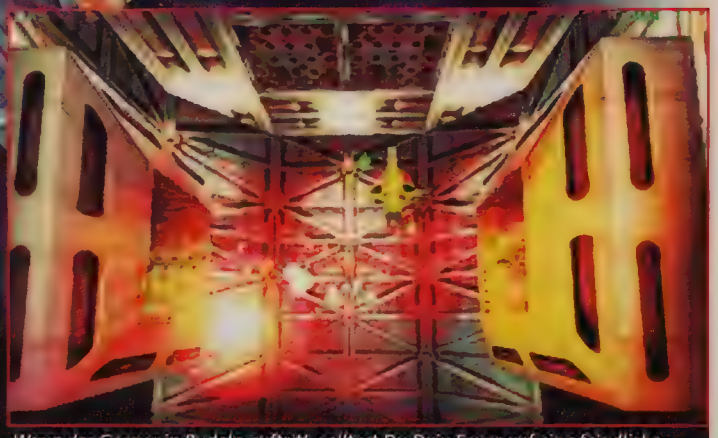
Besonders wichtig ist die sogenannte „Strafing"-Funktion, das formschöne Pendeln Deiner Maschine von links nach rechts. So kannst Du um jede Ecke linsen, Deine Waffen abfeuern und sofort wieder in Deckung gehen. Lege diese Funktion auf der Tastatur direkt neben Vor- und Zurückfliegen.

Hast Du Orientierungsprobleme in den Levels, dann schalte im Options-Menü das „Auto-Levelling" ein. Deine Maschine steht dann nie auf dem Kopf, sondern dreht sich automatisch immer in die richtige Richtung.

• Das ultimative Space-Bike
Du bist auf der Suche nach einer besonders giftigen Maschine? Kein Problem: Spiele „Forsaken" im ultraharten Modus, finde alle Geheimräume und sammle in jedem Level die Kristalle ein. Zur Belohnung gibt's einen neuen Söldner und ein neues, supercooles Gefährt.

• Sesam öffne dich
Wenn Du alle Gegner in einem Bereich beseitigt hast, dann bearbeite die Wände mit Deinen Waffen. Oft sind Geheimgänge hinter den Wandverkleidungen versteckt, in denen schicke Extras auf Dich warten.

Das Zentrum der Macht besteht aus Kohlenstoff: Dieser beeindruckende Kristall ist das Tor in den letzten Level



Wenn der Gegner in Rudeln auftritt, solltest Du Dein Feuer auf eine feindliche Maschine konzentrieren und nicht wahllos in die Menge schießen

Tuning leichtgemacht

„Beam Laser"

Der Beam Laser ist die stärkste Strahlwaffe, mit der Du Dein Bike ausrüsten kannst. Er bündelt zwei Strahlen auf einen Punkt. Große Reichweite!

„Suss Gun"

Für Anfänger die erste Wahl: Die Suss Gun verschießt Hochgeschwindigkeitsprojektile gegen mehrere Ziele. Hohe Trefferquote!

„Shield Overdrive"

Das wichtigste Extra im Spiel: Ohne funktionierenden Schutzschirm zerstören feindliche Treffer die kostbare Panzerung Deines Bikes

Lasersperre: Um weiterzukommen, mußt Du erst den versteckten Schalter aktivieren

Aktivierte Teleporter befördern Dich in unbekannte Bereiche der unterirdischen Station

Frau am Steuer: Mit dieser Pilotin hängt Dich so schnell keiner ab

100.000 Volt sind ungesund: Ohne voll aufgeladene Schutzschilde hast Du hier keine Chance

auftreten, wuseln natürlich auch besonders gemeine Gegner in den Gängen herum. Drei dieser Obermotze mußt Du zerlegen, bevor Du am Ende des letzten Levels auf Deinen – noch geheimen – Hauptgegner triffst. **Damit Deine Reise durch die Welten von „Forsaken" aber nicht zur reinen Ballerorgie wird, mußt Du auch zahlreiche Rätsel lösen.** So kann es beispielsweise passieren, daß sich eine Tür von Dir nur mit dem passenden Schlüssel öffnen läßt.

Damit Du bei soviel Action nicht die Nerven verlierst, kannst Du unter vier Schwierigkeitsgraden wählen. Spielst Du im leichten Modus, dann sind die Gegner weniger stark und greifen Dich nicht so aggressiv an. Fliegst Du die „Hart"-Variante, dann können die Feinde mehr Schüsse von Dir aushalten.

Nicht nur als Solospieler kommst Du voll auf Deine Kosten. Bis zu vier Space-Söldner können im Netzwerk-Modus gegeneinander antreten und die Maschinen verschrotten. Auf der Playstation kämpfst Du nur gegen einen Kumpel.

Ist Dein Rechner mit einer 3Dfx-Karte aufgerüstet, dann kommst Du an „Forsaken" nicht vorbei. So ein grandioses Grafik-Feuerwerk wurde noch auf keinem PC abgebrannt. Kaum sitzt Du hinter den Kontrollen Deiner Maschine, fetzen Dir Rauchschwaden, Trümmerteile und Leuchtspur-Munition um die Ohren. Bass-starke Soundeffekte tun ihr Übriges, um die Action-Atmosphäre gewaltig aufzuladen. Auch die Playstation-Version ist optisch allererste Sahne und beeindruckt durch jede Menge Effekte.

Zum Glück bleibt bei all dem Aufwand der Spielspaß nicht auf der Strecke: Die einzelnen Levels sind abwechslungsreich, die Gegner verdammt clever und die Rätsel schön knackig. Wer sich bereits für „Descent" begeisterte, der wird auch „Forsaken" lieben. Dieser mächtige 3D-Shooter ist für actionorientierte Adrenalin-Junkies zur Zeit die allererste Wahl.

PC | PS | ~~SAT~~ | D/E

Forsaken

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

80-100 DM | Acclaim | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 120, 16 MB RAM, Win 95, 8 MB HD. *Empf.:* Pentium 160, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

☺ Geniale Grafik, fetzige Soundeffekte, intelligente Computergegner

☹ Kein Automapping, Gegner tauchen teilweise zu plötzlich auf

Zur Zeit eines der spielerisch besten und grafisch aufwendigsten 3D Ballerspiele

1

Text: Volker Weitz

Lucky Luke

Mit glühenden Schießeisen reitet Lucky Luke der Sonne entgegen. Sein Playstation-Debüt führt den Kult-Cowboy quer durch den Westen. Gib Jolly Jumper die Sporen!

Lucky Luke weiß: Der Himmel auf Erden liegt auf dem Rücken der Pferde

Damals gab es noch keine Feuerzeuge – so ist es praktisch, wenn Indianer ihre Lagerfeuer mit einer Donnerwolke entfachen können

Durch eine gewaltige Explosion türmen die Dalton-Brüder aus dem Gefängnis. Nur einer hat die Macht, die vier Gesetzlosen wieder einzufangen – Lucky Luke.

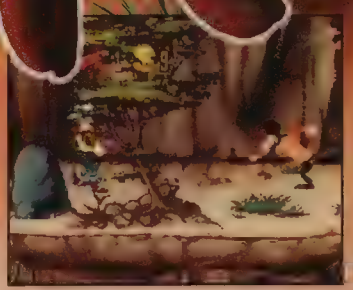
Als grashalmkauender Cowboy machst Du Dich in elf Levels auf Verbrecherjagd. Schießwütige Western-Schurken sind dabei bei weitem nicht das einzige Hindernis. Um die vier Daltons zu schnappen, mußt Du nämlich Deine grauen Zellen mindestens genauso anstrengen wie den Feuerdaumen: Anstatt in jedem Level nur wild ballernd von links nach rechts zu laufen, gilt es in „Lucky Luke" verschiedene Aufgaben zu lösen: Zum Beispiel müssen alle Reisenden einer Wildwest-Eisenbahn vor Gangstern gerettet werden. Oder Du hilfst einem Indianerstamm, den Marterpfahl zu finden.

Die Jagd führt Dich einmal quer durch den Wilden Westen, wie man ihn aus vielen „Lucky Luke"-Comics kennt. Neben einer zünftigen Saloonprügelei muß sich Luke durch die Wüste und ein Pueblo kämpfen, wo die Geister verblichener Indianer ihr Unwesen treiben. In kleinen Bonus-Spielen darf der coole Cowboy gegen Jolly Jumper armdrücken oder herumfliegende Flaschen zerballern. Erfolge werden mit einem Extraleben belohnt.

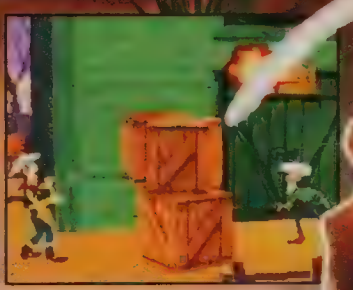
Dabei glänzt „Lucky Luke" durch eine originalgetreue Grafik und viele nette Einfälle. Beispielsweise mußt Du einmal an einem Holzfäller-Wettstreit teilnehmen, um weiterzukommen. Ein anderes Mal stellst Du Dich drei Raufbolden in einem Saloon – und zwar ohne Colt.

Doch so actionbeladen, wie es sich anhört, spielt sich „Lucky Luke" leider nicht: Jeder Level zieht sich lange hin, ohne daß irgend etwas Aufregendes passiert. **Die perfekte Comic-Atmosphäre und die vielen Gags motivieren Dich zwar dazu, weiterzuspielen, doch bleibt auch in späteren Levels der Knalleffekt aus.** Hinzu kommt das Schneckentempo des Helden, der eigentlich schneller zieht als sein Schatten. Ohne gedrückten Run-Button legt Luke eine Ruhe an den Tag, daß man meinen könnte, er wolle jeden Moment ein Nickerchen machen. Die stilechten, aber langatmigen Banjostücke unterstützen den zähen Spielfluß durch ihren langsamen Takt zusätzlich.

Es fehlt dem französischen Revolverhelden an Esprit. Doch beinharte Fans wird und sollte das nicht vom Probespiel abhalten. Denn wer schon immer gern in den Comic-Alben geschmökert hat, wird sich auch von der Playstation-Fassung des einsamen Cowboys unterhalten fühlen.

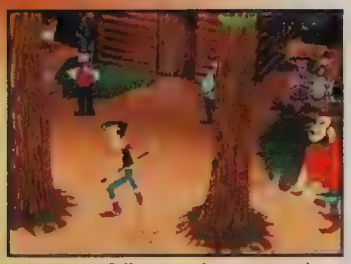


In den Bergen treiben Goldgräber ihr Unwesen. Du mußt schnell schießen



Kettenreaktion: Durch einen Querschläger werden die Kisten gesprengt

Zieh oder koch! Der erste Endgegner wirft mit Holzstücken, die Du mit einer Pfanne zurückschlagen mußt



Wett-Baumfällen: Hier kommst auch Du ganz schön ins Schwitzen

Im Berglift muß sich Lucky Luke vor herabfallendem Geröll in acht nehmen

Um die Geiseln im Zug zu befreien, muß sich Luke erst mal mit Dynamit durchs Waggondach sprengen. Im Abteil liefert er sich Duelle mit den Eisenbahnräubern

„Howdy, Fettsack!" Dieser kräftige Holzfäller mag faire Wettkämpfe

Joe Dalton bei der dynamischen Ausführung seines Ausbruchsplans

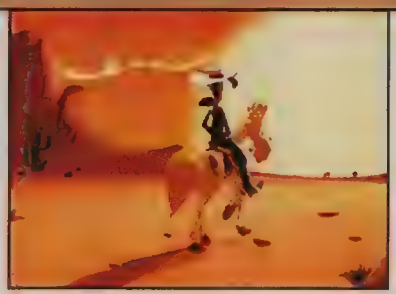
TiPS

- Kommst Du an ein bestimmtes Extra nicht auf Anhieb heran, suche die Gegend nach Dynamitstangen oder Schlüsseln ab. Meistens findest Du sie in der unmittelbaren Umgebung.
- Rantanplan markiert Rücksetzpunkte. Um den Level nach einem Ableben Deines Helden nicht von vorne beginnen zu müssen, brauchst Du den Hund nur zu berühren oder auf ihn zu schießen.
- Die Paßwörter setzen sich aus vier unterschiedlichen Bildern zusammen. Mit etwas Glück und Geduld kannst Du durch Ausprobieren einige Levels überspringen.

Rantanplans lustige Aktionen sorgen im ganzen Spiel für Lacher

Die Daltons am Ende: Sie sind wieder mal auf den Weg ins Kittchen. Wetten, die vier brechen erneut aus?

„Na Kumpel, Phanlücke?" Lucky Luke hat eigene Methoden, aus jemandem Informationen zu ziehen



Nach getanem Tagewerk nimmt Luke den vorgezeichneten Weg. Ob er wohl wiederkommt?

PS | D

Lucky Luke

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Infogrames/Ocean | 1 Spieler

- Paßwörter nach jedem Level

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Atmosphärische Comic-Grafik, coole Western-Songs, verschiedene Aufgaben

Viel zu langatmiger Spielfluß, wenig Abwechslung innerhalb der Levels

Der Cowboy kommt nicht so ganz in die Hufe. Ein flotterer Spielverlauf wäre toll gewesen

3

Text: Christian Henning

GEX 3D

ENTER THE GECKO

Eine grüne Echse erobert die Bildschirme von PC und Konsolen! Gex und viele Gags sorgen für ein extrem cooles Jump&Run in 3D.

Gex, der Verwandlungskünstler: Während seiner abenteuerlichen Reise durch die Welt des Films schlüpft Gex in verschiedenste Rollen. Hier eine kleine Auswahl

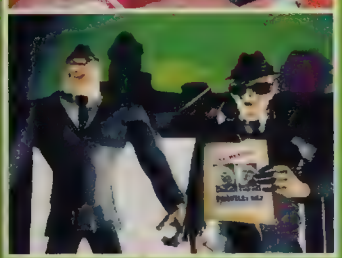
Mein Name ist Gex, James Gex

Möge die Macht mit Dir sein

Herku-Gex in Ketten

Everybody is Kung-Fu-Fighting

Los geht's



Das Intro-Video: Gex wird bei seiner Lieblingsbeschäftigung von zwei „Men In Black" gestört und zum Geheimagenten gemacht

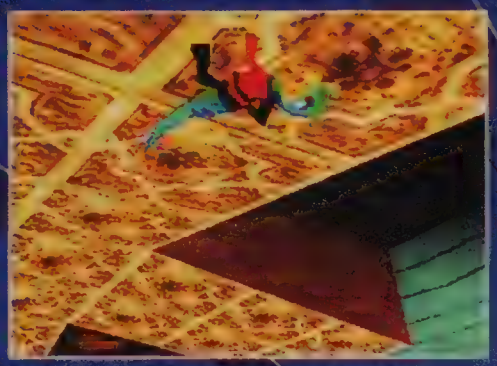
Hoppla – wer ist denn nun der echte Gex?

TV-Junkie Gex zielt mit seinen Gags voll auf Hollywood ab

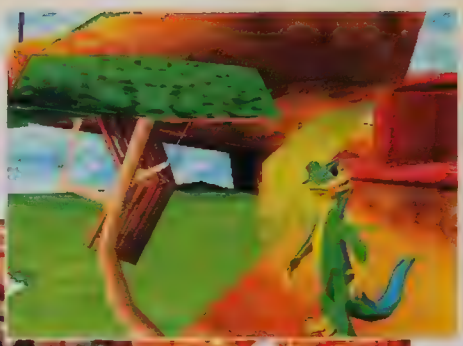
„Bin ich nicht ein hübsches Kerlchen?" – Der eitle Gex betrachtet sich selbstverliebt im Spiegel

Flammendes Inferno: Dem brennenden Gex sollte der grimmige Zombie lieber nicht zu nahe kommen...

Gex' langer Schwanz ist eine hervorragende Allzweck-Waffe



Dank der Saugnäpfe an seinen Fingern kann Gex sogar an Zimmerdecken entlangkrabbeln



In der PC-Version setzt die 3D-Kamera den interessant gemusterten Helden in schicker 3Dfx-Grafik ins rechte Bild

Die Grafik ist erste Sahne – wohlgemerkt, hier handelt es sich um einen Schnappschuß von der Playstation!

Er ist grün. Er ist cool. Und er hat eine furchtbar lange Zunge. Die Rede ist von Gex, einem schlacksigen Reptil aus der Familie der Geckos. Gex' Lieblingsbeschäftigung ist Fernsehen – vor seinem riesigen Breitwand-TV und mit einer Packung China-Fast-Food in den Klauen fühlt er sich am wohlsten.

Eines Tages erhält Gex ungebetenen Besuch: Zwei Typen vom Geheimdienst bauen sich vor seinem Fernseher auf und halten ihm das Fahndungsfoto des Bösewichts Rez vor die Nase. Rez treibt auf den Bildschirmen der ganzen Welt sein Unwesen. Er droht die Medienkonzerne in den Ruin zu stürzen, indem er sich wieder und wieder ins laufende Fernsehprogramm einblendet. Gex soll sich als Geheimagent an die Fersen des Störenfriedes heften – die wilde Hatz durch die bunte Welt des Films kann losgehen!

Du schlüpfst in die Rolle des Special Agent und begibst Dich auf eine abenteuerliche Reise durch zwölf großangelegte 3D-Welten. **Eine schwebende Kamera folgt dem Hauptdarsteller in bester „Super Mario 64"-Manier – Position und Winkel des virtuellen Objektivs kannst Du jederzeit beliebig verändern.**

Dir stellt sich eine ganze Horde abgedrehter Widersacher entgegen. Das Spektrum reicht dabei von hammerschwingenden Blumen über gruselige Zombies bis hin zu zähnefletschenden Dinosauriern. Du stehst der Gegnerschar aber nicht wehrlos gegenüber – mit Gex' langer Zunge und der gefährlichen Schwanz-Attacke zeigst Du Rez' Schergen, was es heißt, eine Echse zu sein.

Darüber hinaus verfügt Gex über eine ausgezeichnete Sprungkraft. Der Gecko kann sich blitzschnell ducken und dank der Saugnäpfe an seinen Fingern sogar senkrechte Wände erklimmen. Diese Fähigkeiten helfen ihm dabei, die hinterhältigen Fallen und irrwitzigen Plattform-Konstruktionen in den einzelnen Levels zu bewältigen.

Das ausgefallene Level-Design versetzt selbst die verwöhntesten Jump&Run-Profis ins Staunen. Die Jagd auf den bösen Rez führt den grünen Helden zu illustren Orten: unter anderem zu einem verwunschenen Geisterschloß und einer Dino-Insel à la „Jurassic Park", zu einem Verschnitt von Roger Rabbit's „Toon-Town" voller Zeichentrick-Requisiten und einer fernöstlichen Kung-Fu-Filmkulisse. Alle Spielwelten wurden mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt. **Lichteffekte, feinste Oberflächenstrukturen und tonnenweise Special Effects wie zum Beispiel transparentes Wasser machen das Spiel zu einem Genuß erster Güte.**

Das famose Abenteuer mit zahllosen ironischen Anspielungen auf die Welt des Films ist für Playstation und PC schon erschienen. Auf beiden Systemen kann Gex überzeugen (Alle Bilder hier stammen von der Playstation, nur das rechts oben in der Ecke vom PC). Das N64-Modul folgt im Sommer. Wenn Du ein Jump&Run-Fan bist, solltest Du Dir die witzigen Abenteuer der liebenswerten Echse nicht entgehen lassen.

INFO

Vom Reißbrett auf den Bildschirm

Über zwei Jahre hat Crystal Dynamics am Design der riesigen Levels, der verrückten Gegner und des witzigen Hauptdarstellers gefeilt. In „Gex 3D: Enter the Gecko" beherrscht Gex 128 unterschiedliche Bewegungen, die sich auf 3400 Einzelbilder verteilen. Auch das Sprechen wurde dem Reptil beigebracht: Etliche Kommentare – urkomisch und passend zur jeweiligen Situation – wurden dem coolen Helden auf die Zunge gelegt.

Schon die Skizzen sind sehr aufwendig. Hier siehst Du das Schloß „Smellraiser"

PC | PS | E

Gex 3D: Enter the Gecko

Jump&Run für Einsteiger

ca. 100 DM | Crystal Dynamics | 1 Spieler

Min.: Pentium 120, 16 MB RAM, Win 95.
Empf.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Grafikkarte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Schöne Optik, sympathischer Held, witzige Spielwelten, gelungene Steuerung

Gelegentlich kleine Patzer, was die Kameraführung betrifft

Ein sehr gut designtes Jump-&Run: Dieser 3D-Gecko bereichert jede Spielesammlung

1

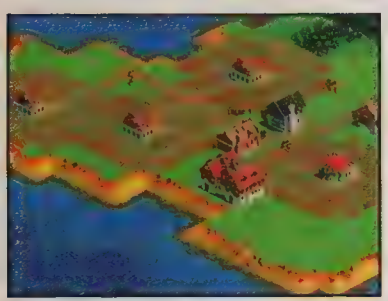
Text: Michael Schmitthäuser

ANNO 1602

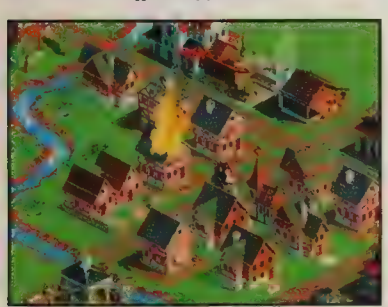
Erschaffung einer neuen Welt

„SimCity“ in der frühen Neuzeit: Ein gutes Jahrhundert nach Kolumbus & Co. darfst Du die Karibik zivilisieren.

Schiffe spielen eine Hauptrolle als Transportmittel



Baumwollplantagen benötigst Du spätestens dann, wenn Stoffe knapp werden



Brände können Deine Stadt komplett zerstören – Feuerwehren müssen her

Eigentlich gibt es nichts Schöneres, als eine eigene Zivilisation zu gründen. Und genau das ist Deine Berufung in „Anno 1602“. Wie schon der Name vermuten läßt, verschlägt es Dich im beginnenden 17. Jahrhundert mit einem kleinen Schiff in fremde Gewässer. Mit drei anderen computergesteuerten Spielern besiedelst Du eine Handvoll Inseln – im Netzwerk spielen bis zu drei Freunde mit. Im Endeffekt willst Du das größte Reich aufbauen und alleiniger Herrscher werden. Entweder startest Du ein Endlos-Spiel oder versuchst Dich an Einzelmissionen. In diesen müssen eine Vielzahl schwieriger Aufgaben erfüllt werden. Erst wenn ein Auftrag erfolgreich beendet wurde, kann der nächste gespielt werden.

Das Grundprinzip von „Anno 1602“ ist schnell erklärt, das Spiel selbst allerdings extrem komplex und spielerisch anspruchsvoll. In Echtzeit baust Du eine Stadt auf – mit allem, was dazugehört. Ziel ist es, möglichst viele Siedler anzulocken, die brav Steuern zahlen und Deine Existenz finanzieren. Die Einwohner Deiner Stadt wollen sich jedoch entwickeln. Mit Konsumgütern und öffentlichen Einrichtungen erreichen sie Bürger- oder Kaufmann-Status, zahlen wesentlich mehr Steuern und schalten im Bau-Menü je nach Entwicklungsstand die unterschiedlichsten Gebäude frei. Dir bleibt nichts anderes übrig, als um Deine Siedlung herum eine effektive und funktionierende Infra-, Wirtschafts- und Agrarstruktur aufzubauen, mit der sämtliche Bedürfnisse befriedigt werden können.

Förster, Werkzeugmacher und Steinmetze besorgen das nötige Baumaterial, Bäcker, Fleischer und Fischer sichern die Lebensmittelproduktion. Deine Zuckerrohrfarmen, Baumwoll-, Tabak- oder Gewürzfelder machen die Einwohner mit Luxusgütern glücklich.

Sollte es einmal an Gütern fehlen, greifst Du auf die fliegenden Händler zurück oder schließt mit Deinen Gegenspielern Handelsverträge. Dazu wird festgelegt, welche Waren verkauft und eingekauft werden sollen.

Funktioniert eine Stadt hervorragend, denkt der wahre Herrscher an Expansion. Da dies in „Anno 1602“ nicht mit friedlichen Mitteln erreichbar ist, kommen hier eine Armee und Seekriegsflotte ins Spiel. Ein funktionierendes Erzbergwerk plus Erzschmelze vorausgesetzt, fertigen gewiefte Handwerker Kanonen, Schwerter oder Musketen.

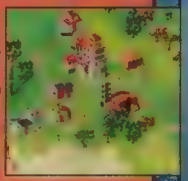
Gesundheitsschädlich, aber wichtig für glückliche Bürger: Diese Insel ist ganz der Schnaps- und Zigarrenproduktion gewidmet

INFO

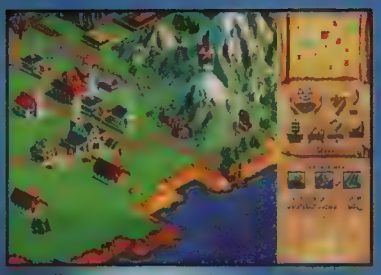
Die Vorbilder

Schon auf den ersten Blick erkennen Spieler die Ähnlichkeit von „Anno 1602" mit den Klassikern „SimCity 2000" und „Die Siedler II". Als Vorbild für die vielen Animationen dienten zweifellos Blue Bytes „Siedler", die Aufbaumechanismen borgte man sich bei „SimCity 2000". Obwohl gut abgekupfert wurde, erreicht „Anno 1602" nicht ganz die Qualität der Vorbilder.

„SimCity 2000"



„Die Siedler II"



Metallurgie-Zentrum: Hier entstehen Werkzeuge und Waffen

Eine blühende Stadt: Aus Holzhütten werden schnell mehrstöckige Bürgerhäuser

TiPS

Was sollte ich zuerst bauen?

Hast Du eine schöne, große Insel besiedelt, errichtest Du zuerst das Kontor und schaffst dann zwei Holzfäller – diese natürlich in bewaldetem Gebiet. Nachdem Du eine Fischerhütte errichtet hast, kannst Du anfangen, Wohnhäuser zu bauen. Eine Kirche, einen Marktplatz und Schaffarmen mit dazugehöriger Webstube sind die ersten Voraussetzungen für glückliche Siedler. Achte darauf, Wohnhäuser gesammelt anzulegen und halte im Zentrum der Siedlung Platz frei für spätere Bauwerke (wie Wirtshaus, Schule, Feuerwehr, Badehaus).

Woher kriege ich die vielen Konsumgüter? Muß ich alles einkaufen?

Nein. Du wirst merken, daß Deine Siedler sehr früh nach Tabak, Gewürzen und Alkohol verlangen, aber laß Dir ruhig Zeit und kaufe diese Güter nicht bei den teuren Händlern ein. Anfangs brauchst Du nur Werkzeuge vom Händler.

Fange lieber frühzeitig damit an, benachbarte Inseln zu erkunden. Meistens findest Du schnell passende Eilande für den Anbau der gefragten Waren. Auf der eigenen Insel lohnt sich die platzaufwendige Landwirtschaft nicht. Produziere dort lieber Lebensmittel (genug Fischer und Rinderzüchter). Auf den Nachbarinseln baust Du eine Alkohol- oder Tabakindustrie auf und läßt eines Deiner Schiffe hin- und herpendeln. Gewürze, Kakao und Baumwolle werden ebenfalls am besten woanders angebaut.

Fußtruppen sind die billigsten Soldaten, die Du bauen kannst

Nun erschaffst Du in Deiner Burg Soldaten mit nur einem Mausklick und zahlst ihnen je nach Güteklasse unterschiedlich viel Sold. Schwertkämpfer, Reiter, Musketiere oder Kanoniere stehen dem Feldherren zur Wahl. Hast Du eine Armee zusammengestellt, werden gegnerische Inseln erobert. Dabei steuerst Du Deine Truppen wie in einem Echtzeit-Strategiespiel mit der Maus.

Das Inselreich von „Anno 1602" wird komplett aus einer isometrischen Perspektive, also schräg von oben, gezeigt. Die Optik Deiner Stadt ist auch das wirklich Herausragende an dem Spiel, denn so viel Liebe zum grafischen Detail findet man bei nur wenigen Genrevertretern. Da wuseln Bauern über die Plantagen, Bürger gehen in den Straßen spazieren, und der Bergmann liefert mit seinem Esel Erz ab. **Richtig Spaß macht die Mischung aus „Die Siedler" und „SimCity" jedoch nur gestandenen Wirtschaftern.** Die Abläufe richtig zu koordinieren und die Zivilisation geplant aufzubauen, kostet viel Energie und noch mehr Erfahrung – Einsteiger durchlaufen eine langwierige Eingewöhnungsphase.

Zudem motiviert „Anno 1602" nur so lange, bis Deine Zivilisation gut funktioniert – immerhin vergehen bis dahin einige Stunden. Sobald Du alles gebaut hast, wiederholen sich die Abläufe allerdings, und auch der rudimentäre Kriegs-Modus beugt nun auftretender Langeweile nicht vor. Wie immer stampfst Du eine möglichst riesige Armee aus dem Boden und plättest den Gegner – taktische Spezialeinheiten wie Spione oder Attentäter sucht man vergebens. Eine Ausnahme machen da die sehr guten, aber irre schweren Einzelmissionen. Ernsthafte Wirtschafts-Fans finden keine Software, die so viel Spieltiefe bietet. **Gelegenheitsspieler werden aber klar überfordert und vermissen den Witz, den „Die Siedler" boten.**

Auf der feindlichen Insel werden besonders die Kanonentürme gefährlich

Feuer frei! Die kleine Angriffsflotte beschießt die gegnerische Werft

Getreidefarmen sichern die Lebensmittelversorgung

PC | PS | N64 | Sat | D

Anno 1602

Wirtschafts-Strategiespiel für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Sunflowers/MaxDesign | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95, 85 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, Win 95, 32 MB RAM, 85 MB HD.

Grafik | Sound | Dauerspaß

Extrem detaillierte und schöne Optik, gigantische Spieltiefe, tolle Einzelmissionen

Etwas nervige Musik, keine Statistiken, relativ wenig Abwechslung

Komplexe, aber abwechslungsarme Wirtschafts- und Aufbau-Simulation für Könner

2

Knut Gollert

Sport

Aktuelle Meldungen

Mittwoch, 22.04.1998

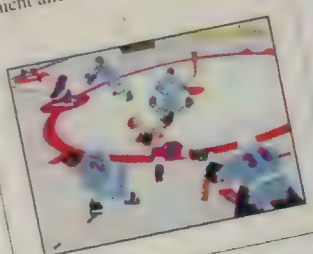
ÜBERSICHT

FEATURES

- Echte Spieler und Spielereigenschaften
- Das ultimative Olympia-Feeling: Medaillen, Zeremonien, das Stadion und sogar die Trikots sind wie in Nagano
- Olympische Rekorde aufstellen und speichern
- Eigene Spieler kreieren, am Mannschaftsspiel teilnehmen und sie zum Triumph führen

Sensationell: Das olympische Eishockey-Turnier wird wiederholt!

Neuer Austragungsort ist nicht das winterliche Nagano, sondern Dein Zimmer. Mit Olympic Hockey 98 kannst Du die Eishockey-Profis aus aller Welt wieder auflaufen lassen. Kamensky, Yashin, Kariya, Roy, Modano, Leetch und all die anderen kämpfen erneut um olympisches Gold. Knallharte Bodychecks, irrwitzig schnelle Spielzüge und atemberaubende Kameraperspektiven sind vorprogrammiert. Und eins ist sicher: Für diese Kerle ist dabeisein nicht alles.



National Hockey League Players' Association. NHLPA and NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by Midway Home Entertainment Inc. © NHLPA Officially licensed product of the NHLPA. Nintendo, Nintendo 64 and the 3-D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1997 Nintendo of America Inc. Licensed by Nintendo. MIDWAY is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permission. Distributed by Midway Home Entertainment Inc. All emblems, expressions and creative features relating to Nagano Olympics, including designation "Nagano Olympics" are owned by the organizing committee for the XVIII Olympic Winter Games Nagano '98 and are protected under various laws including copyright law, trademark law and other competition protection law.

MIDWAY
www.midway.com

NHLPA

GT Interactive Software

LIMITED EDITION

OLYMPIC HOCKEY 98
NAGANO

Stark medaillenverdächtig.

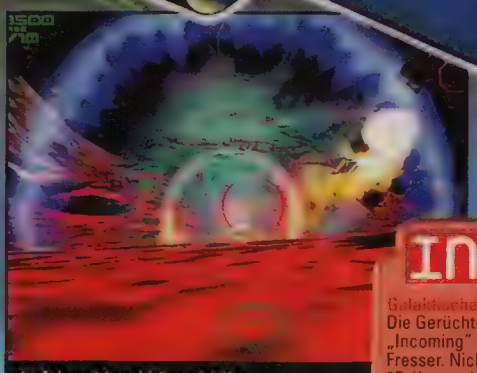
INCOMING

Gigantische Optik und nichts dahinter? Mit „Incoming" stellt sich wieder die Frage, ob ein Spiel ohne Tiefe, aber mit hervorragender Grafik sein Geld wert ist.

Diese Alien-Bomber sind träge, dumm und stecken fünfminütiges Dauerfeuer ein, bevor sie abstürzen

Auch mit konventionellen Jägern geht es gegen die Außerirdischen

Dumm und dümmer: Diese Feindformation fliegt streng dieselbe Route – ganz egal, ob Du auf sie schießt oder nicht



Auf dem Mond kämpfst Du Dich durch dunkle Canyons

Sie sind da. Mal wieder. Die Aliens. Von irgendwoher, aber ganz sicher aus den Tiefen des Universums, sind sie angereist, um die ach so fruchtbare Erde zu vereinnahmen und jegliches Menschlein auf ihr wegzupusten. Und wie das Leben so spielt, haben sie mit einem nicht gerechnet – mit Dir. Denn im Alleingang rettest Du Mutter Erde vor der außerirdischen Invasion.

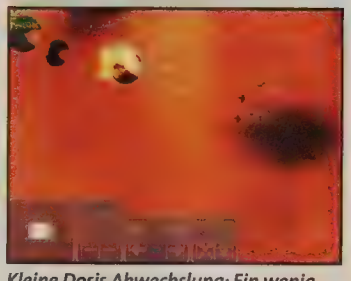
In sechs Szenarien vernichtest Du mittels verschiedenster Waffentechnik angreifende Aliens. Dabei ist jede Welt in jeweils zehn Phasen unterteilt, in welchen mit unterschiedlichen Fahr- oder Flugzeugen verschiedene Ziele erfüllt werden müssen. Meist geht es nur darum, alle Angreifer abzuschießen. In einigen Fällen gilt es aber auch feindliche Basen zu zerstören, Wegpunkte zu erreichen beziehungsweise eigene Objekte oder Einheiten zu verteidigen.

In zwei unterschiedlichen Kampagnen – der Action- oder Tactics-Campaign – mußt Du diese Szenarien nacheinander durchspielen. Während Du im Action-Modus nur ballerst, müssen in der Tactics-Campaign einige Phasen aus der Vogelperspektive gespielt werden. Eigene Einheiten steuerst Du dann wie in einem Echtzeit-Strategiespiel à la „Command & Conquer". Ballerpuristen geben sich den Arcade-Modus. Hier suchst Du Dir Dein Vehikel sowie das Szenario aus, sammelst Extras ein und schießt auf alles, was sich bewegt.

Hast Du einen Freund dabei, könnt Ihr mittels Split-Screen zu zweit an einem Computer spielen. Mit vernetzten Computern dürfen acht Leute im Team oder gegeneinander die Waffen zücken.

Im Spiel siehst Du die 3D-Umgebung aus dem Cockpit Deiner jeweiligen Kampfeinheit. Und dieser Anblick ist auch das einzig Herausragende am Spiel. Überwältigende Effekte und detaillierte Objekte haben allerdings ihren Preis: Nur mit einem schnellen Pentium und gutem 3D-Beschleuniger ist „Incoming" spielbar. Doch auch die blendendste Grafik kann von spielerischen Mängeln nicht ablenken: Dumme Gegner und ödes Missionsdesign drängen das Spiel ins Mittelmaß – da helfen weder abwechslungsreiche Fahrzeuge noch lustige Mehrspieler-Modi. Ein mittelmäßiger Shooter mit toller Optik, die extreme Hardware-Anforderungen stellt.

Bumm: Explosionen sind das einzig wirklich Schöne am Spiel



Kleine Dosis Abwechslung: Ein wenig Echtzeitstrategie findet auch statt

INFO

Galaktische Hardware-Anforderungen

Die Gerüchte haben sich bestätigt: „Incoming" ist ein wahrer Hardware-Fresser. Nicht genug, daß Du eine 3D-Karte mit 4MB RAM benötigst – nein, „Incoming" will, um wirklich flüssig zu laufen, einen Pentium-II-Prozessor und eine Voodoo2-Grafikkarte. Dies ist insofern unverständlich, als ein nicht weniger spektakuläres „Forsaken" äußerst flott auf normalen Pentium-Rechnern läuft. Mit einem 200-MHz-Rechner und normaler Voodoo-Karte ruckelt „Incoming" zwar nicht, dafür verlangsamt sich der Spielablauf merklich, sobald zum Beispiel Deine Basis dargestellt wird. So etwas darf heutzutage nicht vorkommen, denn die „Incoming"-Optik rechtfertigt die gestellten Hardware-Anforderungen auf keinen Fall. Die Programmierer sollten sich ein Beispiel an „Forsaken" nehmen.

PC E

Incoming

Actionspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	Rage/CDV	1-8 Spieler

Min.: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, Win 95, 3D-Karte mit 4 MB RAM. *Empf.:* Pentium II, 32 MB RAM, Voodoo2-Karte

Grafik	Sound	Dauerspaß
1	2	4

Geniale Grafikeffekte, abwechslungsreiche Fahrzeuge

Langweiliger Levelaufbau, schlechte Computerintelligenz

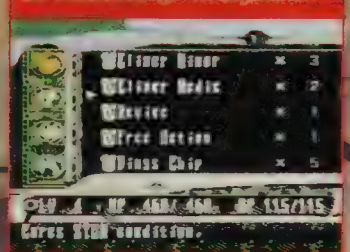
Optisch fetziger, aber spielerisch mittelmäßiger und anspruchsloser Shooter für Ballerfans

Text: Knut Gollert

Panzer Dragoon Saga

Sega läßt den Drachen steigen: Reptilienjockey „Edge“ schwingt sich wieder in den Sattel seines fliegenden Schuppentiers.

Durchgestylt: Held Edge zeigt sich nur in schicker Kampfkombi



Knallhart und lieb: Dein neues Reittier ist gepanzert

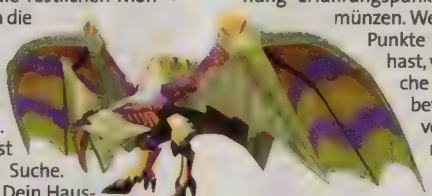
Der Kaiser läßt habgierig im Untergrund buddeln und fördert dabei seltsame Dinge zutage. Die adlige Ausgrabungscrew entdeckt die Überreste einer vergangenen Zivilisation, diverse – äußerst lebendige – Monster und eine eingefrorene Prinzessin. Die konservierte Jungfrau wird, Rollenspieltypisch, von einem Oberbösewicht geraubt, und auch die restlichen Monster entkommen in die freie Natur.

Worauf Du den Auftrag erhältst, die schnucklige Kleine zu befreien. Ganz allein machst Du Dich auf die Suche. Ganz allein? Nein, Dein Haustier ist mit von der Partie. **Damit Du nicht so einsam bist, gönnt Dir Sega einen ausgewachsenen Flugdrachen. Mit diesem ungewöhnlichen Flattermann düst Du durch die Lüfte.** Die Landschaft wird dabei aus der dreidimensionalen Perspektive des Schuppentiers gezeigt.

Wie es sich für ein japanisches Rollenspiel gehört, werden Kämpfe in einer Mischung aus Runden- und Echtzeitkampf ausgetragen. Das heißt, die verfeindeten Parteien kommen abwechselnd an die Reihe, während die Zeit abläuft.

Du kannst zwischen den unterschiedlichen Waffen Deines Drachen wählen und den Angreifer Deiner Wahl vom Himmel schießen. Wenn Du im Kampf etwas länger abwartest, startest Du einen sogenannten „Berserker“-Angriff. Hier stehen besonders gute Waffen und sogar Zaubersprüche zur Verfügung. Allerdings kann der Gegner in der Zwischenzeit zum Gegenschlag ausholen.

Ist ein Kampf erledigt, gibt's als Belohnung Erfahrungspunkte und Goldmünzen. Wenn Du genug Punkte angesammelt hast, wird Dein Drache automatisch befördert und verbessert seinen Fähigkeiten-Level. Das gewonnene Gold kann Reitersmann Edge beim Händler gegen bessere Waffen, Rüstungen und Heiltränke eintauschen.



Genial gerenderte Zwischensequenzen und eine Menge abwechslungsreiche Gegnerklassen lockern die Atmosphäre dieses ungewöhnlichen Rollenspiels gehörig auf. Grafisch pustet „Panzer Dragoon Saga“ viel frischen Wind in das ansonsten etwas angestaubte Rollenspiel-Genre. Besonders Anfänger dürften an dem unkomplizierten Geschehen mit deutlich gebremstem Rätselfaktor ihre Freude haben – Profi-Drachenreiter sind allerdings auf Dauer unterfordert.

INFO

Segas Drachen-Dreier

Segas Kampfdrache und sein Herrchen Edge schwingen sich schon zum dritten Mal in den 3D-Pixelhimmel der Saturn-Konsole. Bereits 1995 ballerten Edge und sein fliegender Kumpel imperiale Angriffsformationen vom Himmel. Sogar eine PC-Umsetzung von **„Panzer Dragoon“** wurde inzwischen von Sega produziert.

Im Folgejahr durften sich Action-Freaks über **„Panzer Dragoon 2“** und noch weiter aufgebohrte Grafik und verstärkten Spielspaß freuen. Wie im Vorgänger war leider auch in der Fortsetzung die Flugbahn des Drachen weitgehend festgelegt. Erst **„Panzer Dragoon Saga“** erlaubt das losgelöste Schweben über dem tiefen Abgrund.

Bereits „Panzer Dragoon 2“ war grafisch eine Wucht

PC | PS | N64 | **SAT** | E

Panzer Dragoon Saga

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Sega | 1 Spieler

- unterstützt Speicherfunktion

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

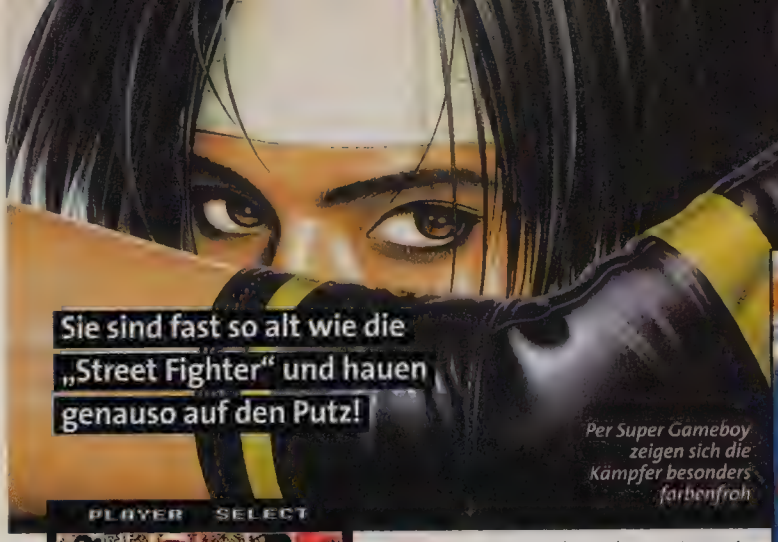
Schöne Zwischensequenzen, erfreuliche Gegnervielfalt, gutes Kampfsystem

Kaum anspruchsvolle Rätsel, sehr geradliniger, einfacher Spielverlauf

Ungewöhnliches Einsteiger-Rollenspiel, das besonders optisch einiges zu bieten hat

2

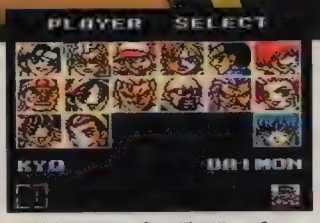
Text: Volker Weitz



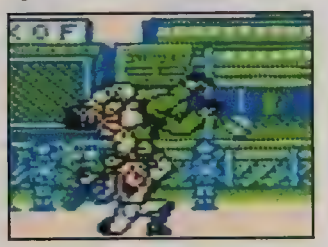
Per Super Gameboy zeigen sich die Kämpfer besonders farbenfroh

THE KING OF Fighters

Magische Kampfsäule mit Totenkopf-Emblem: Die aufwendigsten Moves ziehen viel Energie



Vielfalt ist Trumpf: In „The King of Fighters“ wählst Du aus 15 Kämpfern



Einmal nicht aufgepaßt – schon setzt der Gegner einen schmerzhaften Wurf an

Die Brüder Andy und Terry Bogard sind Automaten-erprobte Kämpfer und messen sich in einem Turnier mit 13 anderen Karatekas, Kraftmeiern und schlagfertigen Amazonen. Selbstverständlich kannst Du jeden von ihnen anwählen.

Die Kämpfe gehen über zwei Gewinnrunden und laufen nach dem klassischen 2D-Fightspiel-Prinzip ab: Links ein Fighter, rechts ein Fighter, oben zwei Energiebalken – eins, zwei, drei, und los geht's!

Jeder Charakter hat unterschiedliche Schläge und Tritte auf dem Kasten, die Du durch einfache Tasten-Kombinationen anwendest. Auf ähnliche Weise verteilst Du auch die gemeingefährlichen Power-Moves, zum Beispiel Feuerbälle.

Interessant ist der „Team-Battle“-Modus: Hier darfst Du Dir drei Prügelknaben aussuchen und gegen das Team Deines Freundes oder drei Computergegner antreten. Der Clou: Nachdem Du Dein Gegenüber auf die Matte geschickt hast, wird Deine Energieleiste nicht wieder aufgefüllt – wer durchhält, gewinnt.

Optisch gibt „King of Fighters“ trotz etwas zu kleiner Spielfiguren ein gutes Bild ab. Per Super Gameboy kämpft es sich gleich vielfach so bunt. Die Hintergründe beruhen ebenso auf den Automaten-Vorbildern wie die spartanischen Soundeffekte und Melodien.

Für Fightspiel-Fans ist „The King of Fighters“ eine Investition wert. Durch die verschiedenen Schwierigkeitsgrade bleibt das Spiel auch für längere Zeit interessant.

GB | E

The King of Fighters
Fightspiel für Einsteiger

ca. 70 DM | SNK/Laguna | 1-2 Spieler
• unterstützt Super Gameboy

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Schöne Animationen, viele Kämpfer, Team-Battle-Modus
Kleine Spielfiguren, Schlagvarianten bieten kaum Überraschungen

Konventionelles Fightspiel für unterwegs und zwischendurch mit tollem Team-Modus

2

Text: Christian Henning

Home-Trainer für Fahrschüler: www.aral.de/fahrschule

Für alle, die für die Theorie beim Führerschein noch ein bißchen üben müssen, gibt's jetzt von Aral gratis Nachhilfe im Internet. Einfach hinsurfen und die Fragebögen ausfüllen. Ausgewertet wird automatisch. Und das Beste daran: Man kann so lange für die Theorie üben, bis man's kapiert hat. Ab zum Crash-Kurs bei Aral.

ARAL Alles super.

STAR WARS REBELLION

Trocken wie die Kehle von Han Solo: Das erste „Star Wars"-Strategiespiel gefällt nur gestandenen Strategen.

Unübersichtlich wird es schnell: Das gesamte Spiel basiert auf Fenstern, die Dir bald die Sicht nehmen. Hier die Produktionsübersicht eines Planeten

Hilfreich: Spezialtruppen können Einrichtungen auf feindlichen Planeten sabotieren

Rebellen gegen Imperiale – „Star Wars" ist der einzige galaktische Krieg, der nie aufhört. Nach der Kinoschlacht wurde der Konflikt in Büchern, Comics und natürlich in Computer- und Videospielen fortgesetzt. Mit „Rebellion" bekommt die Familie der „Star Wars"-Computerspiele nun einen Vertreter aus dem Strategiespiel-Genre.

„Rebellion" ist ein Spiel, wie es Freizeitstrategen lieben: äußerst komplex und mit viel taktischem und strategischem Spielraum.

Netterweise kannst Du sowohl die Rebellen als auch das Imperium spielen. Dabei fungierst Du als oberster Befehlshaber. **Ziel in „Rebellion" ist es natürlich, so viele Planeten wie möglich zu kontrollieren, um im Endeffekt den Gegner gänzlich zu eliminieren.**

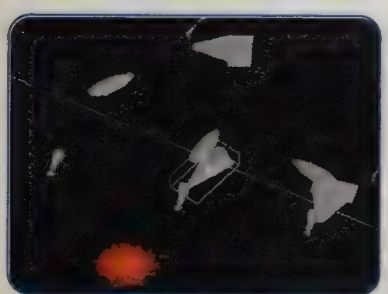
Dazu klickst Du Dich durch die verschiedenen Sektoren der Galaxie, in denen stets eine ganze Reihe von Planeten vorkommt. Entweder sind diese Planeten nicht bewohnt und können von Dir vereinnahmt werden, oder die Bewohner wollen erst überzeugt werden, bis sie Dich und Deine Ziele unterstützen.

Kontrollierst Du einen Planeten, sorgt er für Rohstoffe und ist der richtige Platz für Deine Raumschiffwerften, Trainingslager und Konstruktionsgebäude. Mit letzteren lassen sich alle Gebäude – wie Verteidigungsanlagen, Rohstoffminen oder -aufbereiter – errichten. Nun baust Du in Werften Jäger oder Schlachtschiffe, im Trainingslager werden Bodentruppen oder Spezialkämpfer ausgebildet.

Eine zentrale Rolle spielen die bekannten „Star Wars"-Charaktere. Jeder einzelne von ihnen, egal ob Darth Vader, Luke Skywalker oder Chewbacca, hat bestimmte Kampf-, Diplomatie- und Spionagewerte. Diese Fähigkeiten stellen sie in unzähligen Missionen unter Beweis. Wer will, läßt seine Spielfiguren forschen, um bessere Schiffe, Bodentruppen oder Gebäude zu erdenken.

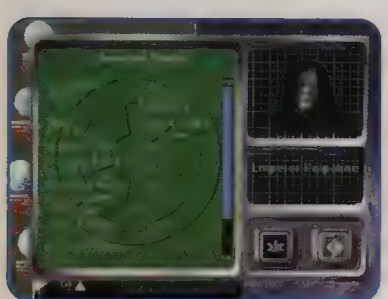
Sämtliche Einheiten und Personen werden im Spiel per Mausklick von einem Planeten zum nächsten geschickt. **Triffst Du auf eine feindliche Flotte, darf die Schlacht in einer 3D-Simulation beobachtet werden.** Hier kannst Du Ziele und Taktiken vorgeben.

Dieser 3D-Kampf ist auch das einzig halbwegs Moderne an „Rebellion". Der Rest des Spiels wirkt auf den ersten Blick nüchtern, altbacken und viel zu kompliziert. Doch wer sich einmal in die Thematik einarbeitet, das dicke Handbuch und die tolle Atmosphäre genossen hat, kommt so schnell nicht von „Rebellion" los. **Trotzdem ist es „nur" ein Strategiespiel für echte Genre-Fans, denen Spieltiefe und Komplexität wichtiger ist als alles andere.** Solche Spieler drücken dann auch bei der wuseligen Benutzerführung und sparsamen Grafik ein Auge zu.



Darth allein zu Haus: Der Sternenzerstörer hat gegen die Rebellen keine Chance

Die 3D-Engine im Kampfmodus gehört zwar nicht zu den eindrucksvollsten, erfüllt ihren Zweck aber hervorragend



Auch der Imperator hört auf Dich. Hier siehst Du seine statistischen Werte

Ziel fast erreicht: Der imperiale Heimatplanet gehört jetzt der Allianz

PC | PS | N64 | SAT | E

Star Wars: Rebellion

Strategiespiel für Profis

ca. 80 DM | LucasArts | 1-2 Spieler

Min.: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Win 95, 50 MB HD. *Empf.* Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Sehr komplexer Spielablauf, tolle Atmosphäre, langfristig motivierend

Dröge Optik, umständliche Steuerung, kein Bodenkampf-Modus

„Krieg der Sterne" für Hardcore-Strategen: nicht schön, aber ungeheuer anspruchsvoll

2

Text: Knut Gollert

SNOW RACER '98

Haarscharf bretterst Du auf Deinem Snowboard an Hindernissen vorbei. „Snow Racer '98" bringt den Schneesport ins Haus. Zieh Dich warm an!

Oh Tannenbaum: In der Luft lenkt es sich etwas schlechter, deshalb solltest Du vor Sprüngen auch auf die Umgebung achten

Beim Snowboard-Slalom darfst Du höchstens vier Marken verpassen

Die Tore beim Ski-Slalom sind sehr früh zu sehen, so kannst Du schnell und gut reagieren

Die Sonne strahlt: Manchmal siehst Du schöne Lens-Flare-Effekte

Draußen scheint die Frühlingssonne, und Infogrames lockt uns mit „Snow Racer '98" auf verschneite Pisten. Während der kalten Wintermonate waren besonders die Playstation-Besitzer von einer Lawine an Snowboard-Spielen überrollt worden. Weiterhin verteidigt „Cool Boarders 2" tapfer seinen Thron – wenngleich „Snow Racer '98" ein ernstzunehmender Konkurrent ist.

Neben drei unterschiedlichen Snowboard-Modi – Abfahrtsrennen, Slalom und Trickboard – wartet das Sportspiel von Infogrames noch mit zwei Ski-Modi auf.

13 schneebesessene Jungs und Mädels stehen vor dem Rennen zur Auswahl. Jeder Charakter hat andere Werte, zum Beispiel bei Geschwindigkeit und Kurvenlage.

Zudem kannst Du Dich noch zwischen mehreren Skiern und Snowboards entscheiden, bevor es endlich auf die verschneiten Pisten geht.

Die winterliche Pracht ist auf den Fotos zwar hübsch anzusehen, bei Bewegung trübt der späte Grafikaufbau jedoch das ansonsten gelungene Bild. Bei Deinen Wettkämpfen wirst Du von schnellen Dance-Rhythmen angefeuert. Eine Handvoll Soundeffekte und Sprachsamples sind ebenfalls zu hören. Insgesamt überzeugt „Snow Racer '98" durch seine abwechslungsreichen Spiel-Modi und die gute Spielbarkeit.

Text: Christian Henning

PC | PS | N64 | SAT | D

Snow Racer '98

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM	Infogrames	1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 2	Sound 3	Dauerspaß 2

+ 13 verschiedene Charaktere, die auf Skiern und Snowboards unterwegs sind

− Unsauberer Grafikaufbau und wenig Soundeffekte trüben die Action

Schneespaß im Doppelpack: „Snow Racer '98" bedient Ski- und Snowboard-Fans bestens

2

JOHN SINCLAIR

EVIL ATTACKS

Das Action - Adventure

Ab April 1998 im Handel erhältlich

ISBN 3-89185-902-3 • www.sinclair.de

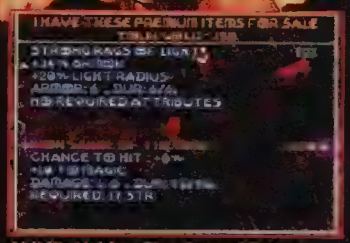
bitlab BASTEI digital

DIABLO

Teuflische Pein oder höllische Freuden: Wird Blizzards PC-Knallerspiel auch die Playstation-Ritter überzeugen?

Girlie-Power: Die Diebin hat keine Angst vor dunklen Gestalten

Was darf's denn sein? In der Oberwelt kannst Du Dich mit neuer Ausrüstung versorgen



Aldi für Helden: Eine Super-Rüstung zum Freundschaftspreis gefällig?

Hilfe, wo bin ich? Zur besseren Orientierung kannst Du eine Übersichtskarte zuschalten

Feist, schuppig und gemein: Mit diesem unfreundlichen Herrn machst Du in der zweiten Etage des Labyrinths schmerzhafte Bekanntschaft

In „Diablo" geht es nur um eines: Monsterplätten, was das Zeug hält. Die kurzweilige Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure sorgte im vergangenen Jahr bei PC-Spielern für Aufsehen. Playstation-Besitzer können sich erst jetzt von seinen diabolischen Qualitäten überzeugen.

Du kannst Dich entweder als Krieger, Magier oder Diebin ins Getümmel stürzen. Während Krieger vorwiegend mit Schwert oder Axt arbeiten, benutzen Diebe lieber Pfeil und Bogen. Der Zauberer wiederum verläßt sich ganz auf seinen Zauberstab und über 30 unterschiedliche Sprüche. Vom kleinen magischen Feuerball bis zum ausgewachsenen Meteorschauer ist dabei alles im Angebot. Ihr könnt auch im Zweispieler-Modus antreten. Jeder steuert dann seinen eigenen Helden und hilft dem anderen.

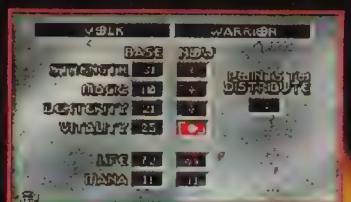
Die Welt von „Diablo" besteht aus einem kleinen Dorf an der Oberfläche und 16 unterirdischen Etagen eines verzweigten Labyrinths. Im Dorf kannst Du ohne Gefahr Deinen Kämpfer heilen lassen und ihm bessere Waffen und Rüstungen kaufen. Auf die handelsüblichen Monster und Skelette triffst Du dagegen nur im Untergrund.

Blizzards Ausnahmespiel verzichtet dabei bewußt auf viele typische Rollenspiel-Elemente. So mußt Du etwa keine mehrköpfige Heldentruppe aufpäppeln. Auch eine durchgehende Geschichte wird nicht erzählt – das Spiel besteht aus vielen Mini-Aufträgen, die Du allein oder zu zweit erfüllen mußt.

Aus dem Rollenspiel-Genre stammt dagegen das umfangreiche Charakterwerte-System. Dein Held besitzt Werte für Stärke, Zauberkraft, Geschicklichkeit und Vitalität. Diese Eigenschaften verändern sich im Laufe des Spiels zu Deinen Gunsten. Das Einzige, was dafür zu tun ist: so viele Monster wie möglich in die Hölle verfrachten. Für jeden Sieg erhältst Du Bonuspunkte. Ist das Heldenkonto voll, wird Deine Spielfigur automatisch einen Level weiterbefördert.

Der Witz an „Diablo": Immer wenn ein neues Spiel startet, bastelt der Computer die Gänge anders zusammen. So kommt keine Spur von Langeweile auf. Trotzdem bietet die Playstation-Version nur gebremsten Spielspaß. **Die Helden ruckeln dermaßen unfein durch die grobkörnige Unterwelt, daß nur tolerante Kämpfer über diesen technischen Schnitzer hinwegsehen werden.**

Besonders im Zweispieler-Modus wird die Heldenverwaltung zu einer arg zeitaufwendigen Pad-Fummelei. Bis alle gefundenen Gegenstände in den diversen Menüs verstaut sind, vergehen mehrere quälend spannungslose Minuten.



Hast Du genug Erfahrungspunkte gesammelt, wirst Du befördert

PC | PS | N64 | SAT | E

Diablo

Rollenspiel für Anfänger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Blizzard/EA | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Kurzweilige Mini-Aufträge, extrem viele Waffen, gelungene Genre-Mixtur

Ruckelnde und unübersichtliche Grafik, umständliche Handhabung

Ein ursprünglich starkes Spiel, das aber leider technisch enttäuschend umgesetzt wurde

2

TiPS

Welcher Held paßt zu Dir?

Der Krieger
Für Anfänger ist er die erste Wahl. Der Krieger hat die meisten Lebenspunkte, ist besonders zäh und haut am stärksten zu. Er ist schon in den unteren Erfahrungsstufen ein harter Brocken für den Gegner. Außerdem kann der Krieger beschädigte Waffen selbst reparieren.

Die Diebin
Für Anfänger ist sie etwas schwer zu steuern. Sie sollte sich unbedingt aus dem größten Kampfgetümmel heraushalten. Die Diebin greift aus der zweiten Reihe an und zieht sich rechtzeitig wieder zurück. Sie kann Fallen entschärfen.

Der Magier
Der Magier ist ein Held für Fortgeschrittene. Er wird erst in höheren Erfahrungsstufen ein starker Kämpfer. Am Anfang muß er ganz besonders vorsichtig sein und öfter die Oberwelt zum Speichern besuchen. Der Magier kann verbrauchte Zauberstäbe wieder aufladen.

Text: Volker Weitz

I'll get ya!

WCW vs. NWO

WORLD TOUR

Die geballte Power für die Nintendo64-Konsole. Menschliche Kampfmaschinen fighten den ultimativen Champion aus:

WCW gegen NWO.

Die gesamte Wrestling-Elite – 20 Stars von Hulk Hogan über Lex Luger bis „Macho Man" Randy Savage – wartet auf Gegner, nicht Opfer. Body-Slams, Neck-Breaker, Robe-Tosses – nur wer die speziellen Griffe und Moves der Athleten eiskalt kontert, hat eine Chance. Doch bis einer das Handtuch wirft, geht es mit Rumble-Pak-Unterstützung im und außerhalb des Rings richtig zur Sache. Allein zu schlapp? Im Tag-Team können vier Fighter simultan antreten. Zeit für den Titleshot.

Distributed by

KONAMI

www.konami.com

NINTENDO 64

T-HQ INTERNATIONAL

© 1998 Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

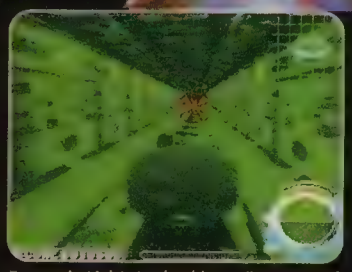
GHOST IN THE SHELL

Von der Leinwand auf die Spielkonsole: japanische Comic-Kunst für die Playstation.

Major Motoko ist die Heldin des japanischen Kult-Comic-Films

Durchschlagend: Wenn nichts mehr hilft, wirfst Du eine der drei Bomben

Ein Fall für den Abflußreiniger: Der vierbeinige Obermotz stellt sich im Tunnel quer und verstopft den Weg in den nächsten Level



Es werde Licht: In dunklen Gängen wird ein Nachtsichtgerät zugeschaltet

Die Robo-Wanze ist rot und heißt Fuchikoma. Das elektronische Krabbeltier klebt an Decken, wuselt durch enge Gänge und ballert aus allen Rohren. Ausgedacht hat sich das eiserne Insekt der japanische Comic-Autor Masamune Shirow für seinen stilbildenden Zeichentrickfilm „Ghost in the Shell".

Roboter Fuchikoma gehört zu einer Brigade Kampfdrohnen, die per Gehirn-Interface von Agenten der Sektion 9 gegen Computerhacker eingesetzt werden. In Sonys Konsolen-Umsetzung bist Du einer dieser namenlosen Agenten. Du steuerst die stahlgepanzerte Robo-Wanze und arbeitest Dich durch elf strapaziöse Levels. Die Handlung versetzt Dich in japanische Industrie- und Hafenanlagen, in Abwasserkanäle und militärische Sicherheitsbereiche.

Dort mußt Du – teilweise unter Zeitdruck – alle Gegner ausschalten, zusätzliche Aufträge ausführen und Dich zum Ausgang vorkämpfen. Am Ende eines Spielfelds wartet jeweils der übliche Obermotz auf eine finale Abreibung. **Zu diesem Zweck ist Deine Robo-Wanze mit leistungsstarker Maschinenkanone, zielsuchenden Raketen und Bomben ausgerüstet.** Munition und Raketen gibt's unbegrenzt. Von den Bomben kannst Du aber höchstens drei mitnehmen. Anzeigen auf dem Bildschirm informieren über den Zustand Deiner Schutzschilde. Auf einer kleinen Übersichtskarte erscheinen sowohl der Standort Deines Roboters als auch die aller Gegner.

Fuchikoma kann sich nach Insektenart völlig frei bewegen. So kannst Du unter der Decke kleben, an Hauswänden entlang krabbeln, aus dem Stand einen riesigen Luftsprung machen oder formschön nach links und rechts gleiten.

Intelligentes Level-Design, entspannt pulsierende Techno Tracks (darunter Westbam, Mijk van Dijk, Derrick May) und die witzige, von jeder Schwerkraft befreite Fortbewegungsart sind die klaren Pluspunkte von „Ghost in the Shell". Wenn Deine Robo-Wanze durch die Gegend hüpft, kommt pure Freude auf. Leider fehlt es etwas an der spielerischen Substanz: Drei unterschiedliche Waffensysteme, sechs Gegnertypen und elf Levels sind nicht üppig – das kann auch der happige Schwierigkeitsgrad nicht verbergen. Und daß Fuchikoma nur ein Leben hat und unterwegs nicht zwischengespeichert wird, ist ganz schön fies!

Wanze mit Mehrfach-Sprengkopf: Wenn Du länger auf den Feuerknopf drückst, greift der Roboter gleich mehrere Ziele an

Blaues Plasma: Jeder Endgegner überrascht mit einer besonderen Waffe

Zwischensequenz als Belohnung: Major Motoko ist tough und sexy

INFO

Der Film

Der Comic-Autor Masamune Shirow hat die Anime-Sensation „Ghost in the Shell" geschaffen. Kenner vergleichen den Film gern mit Otomos Meisterwerk „Akira".

Masamune, Schöpfer der Klassiker „Dominion" und „Appleseed" skizziert in seinem Zeichentrickfilm eine Welt der Maschinenmenschen und Cyber-Ritter. Held der Geschichte ist Major Motoko Kusanagi, ein Cyborg. Sie ist die Anführerin eine Spezialeinheit, die Jagd auf den Netz-Hacker „Puppet Master" macht. Die deutsche Version dieses optisch und inhaltlich genialen Films ist 1996 bei PolyGram erschienen (Bestellnummer: 637984-3).

PC | PS | N64 | SAT | E

Ghost in the Shell

Actionspiel für Profis

ca. 100 DM	Sony	1 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 2

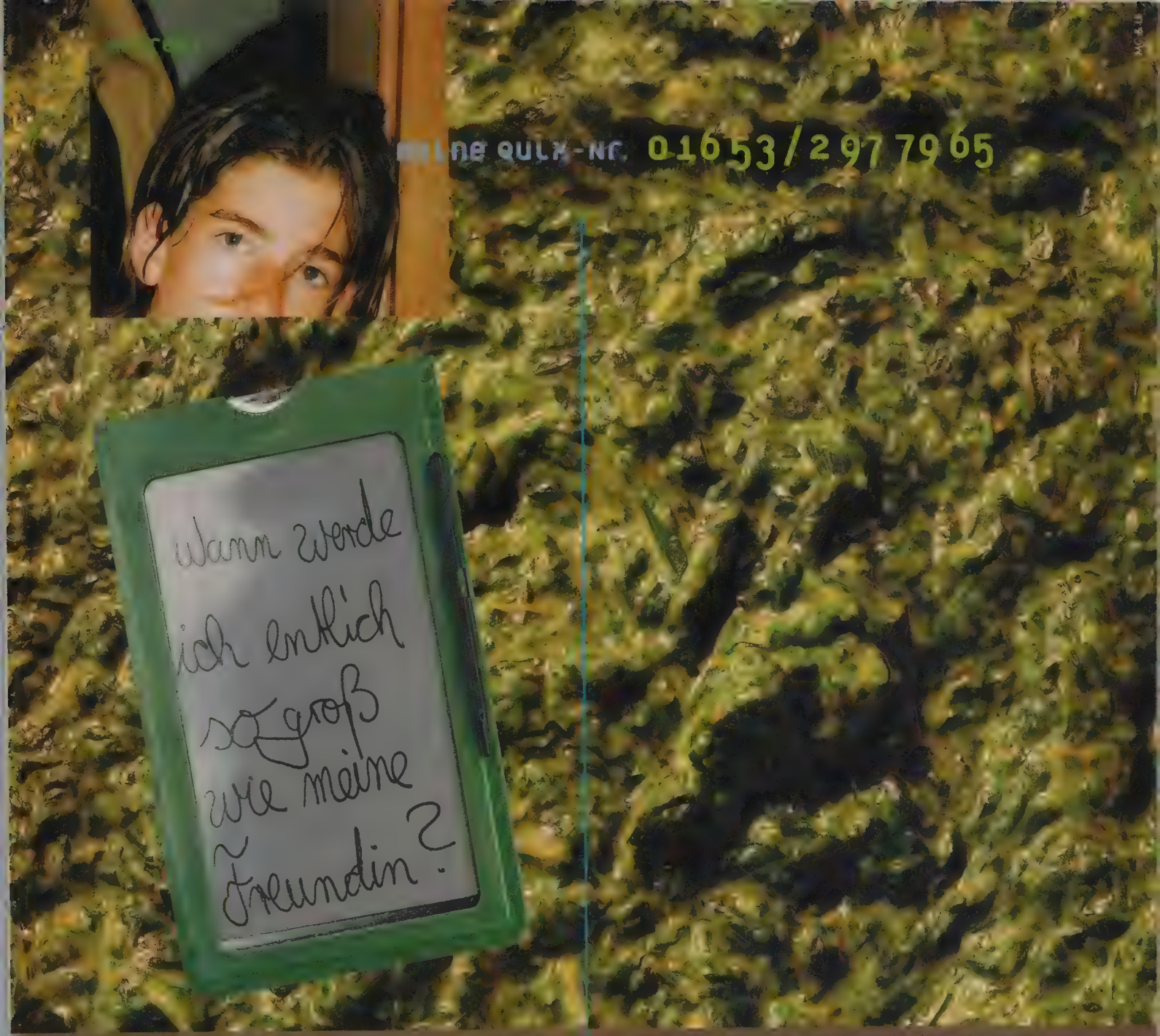
Sympathische Spielfigur, abwechslungsreiches Level-Design, schöne Optik

Keine Save-Points innerhalb der Levels, wenig Gegnertypen, kaum Extras

Origineller Ego-Shooter mit abwechslungsreich gestalteten Spielbereichen

2

Text: Volker Weitz · Fotos: AnimaniA, © Masamune Shirow/Kodansha/Bandai Visual/Manga



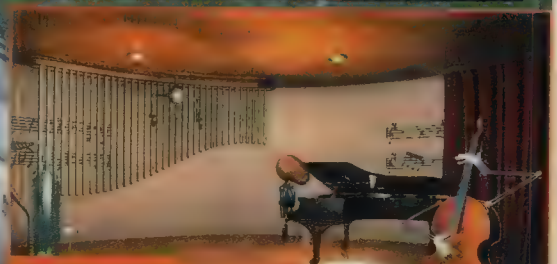
Geht's dir wie Andreas? oder hast du einen heißen Tip für ihn? Dann quix ihm doch was! Mit quix ist er nämlich immer erreichbar — ohne Monatsgebühr. Quixen macht Spaß und ist supereinfach. 01653/2977965 wählen, Nachricht durchgeben, und bei Andreas beept's. und bei dir? Überraschung!

BRAVO

Quix

STARSHIP TITANIC

Was ist das Besondere an der Titanic? Ganz einfach: Alles geht kaputt. Und das schon auf der Jungfernfahrt. Im Spiel um den Sternendampfer gleichen Namens ist es nicht anders.



Nicht einmal die Musikinstrumente funktionieren so, wie sie sollen

Für Nostalgiker: In „Starship Titanic" führst Du Gespräche über einen solchen Text-Parser

Tip: Den Fahrer für den kaputten Fahrstuhl findest Du ganz unten im Schiff

Dieser Papagei ist die gute (oder schreckliche) Seele der Titanic

„Memory Failure!" Wie dieser DoorBot haben alle Robos eine Meise

Wer seine Riff-Raff-Piet-Mondrian-Kabine aufbaut, wird in die 2. Klasse befördert

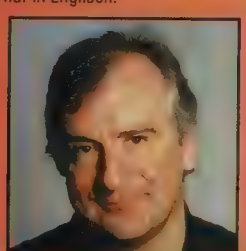
INFO

Kult-Autor Douglas Adams

Der britische Schriftsteller Douglas Adams gehört seit 1979 zu den Kultautoren im Science-Fiction-Bereich. Damals erschien sein so geistreiches wie bissiges Buch **„The Hitchhiker's Guide to the Galaxy"** – auf deutsch: „Per Anhalter durch die Galaxis". Bis heute gibt es fünf äußerst erfolgreiche Teile, die die Frage klären, warum die Menschen nicht die intelligente Lebensform auf der Erde sind und was die Antwort auf alle Fragen des Universums ist – natürlich 42, wissen wir ja alle.

Unbedingt lesenswert sind auch die zwei witzigen Romane über Detektiv Dirk Gently („Dirk Gently's Holistische Detektei", „Der lange, dunkle Fünfuhrtee der Seele") sowie der wunderschöne Reisebericht „Die Letzten ihrer Art" („Last Chance To See"), in dem Adams vom Aussterben bedrohte Tierarten sucht.

Das Script zum Spiel „Starship Titanic" stammt von Douglas Adams. Ein Buch gleichen Namens gibt es von „Monty Pythons"-Comedian Terry Jones – zur Zeit nur in Englisch.



All-wissend: Douglas Adams

Alles klar auf der... „Titanic"? Was für eine Frage. Natürlich nicht. Kann ja gar nicht sein. Wer „Titanic" hört, schmeckt doch schon das Seewasser, denkt an Eiswürfel und – das gilt vielleicht nur für Frauen – weint immer noch um Leonardo, der jetzt nur noch Meerjungfrauen knutscht.

Nichtsdestotrotz erfreut sich der Todesdampfer einer ungestümen Beliebtheit. Auch an Kult-Autor Douglas Adams („Per Anhalter durch die Galaxis"), geht die neuerliche Katastrophe nicht vorbei. In seinem PC-Abenteuer „Starship Titanic" versucht er die schrecklichen Geschehnisse zu verarbeiten. Natürlich auf seine Art und Weise: mit extrem viel Witz und einem dicken Löffel Satire.

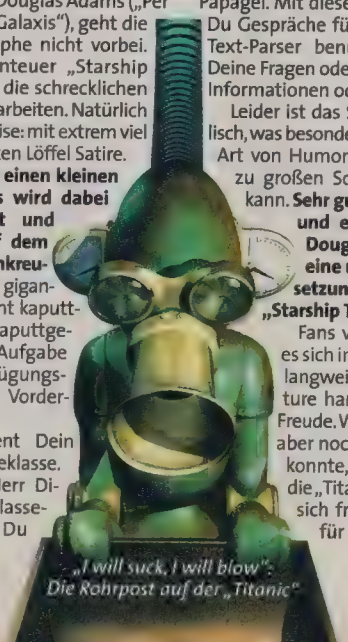
Du landest durch einen kleinen Unfall – Dein Haus wird dabei (wieder) in Schutt und Asche gelegt – auf dem nagelneuen Sternenkreuzer „Titanic". Dieses gigantische Schiff, das nicht kaputtgehen kann, ist kaputtgegangen. Und Deine Aufgabe ist es, den Vergnügungsdampfer wieder auf Vordermann zu bringen.

Als Ansporn dient Dein Aufstieg in der Reiseklasse. Beginnst Du wie Herr DiCaprio als Dritter-Klasse-Passagier, arbeitest Du Dich allmählich empor. Dazu löst Du in dem Render-Adventure – bei dem sich Deine Figur nur auf vorausberechneten Pfaden bewegt, nicht frei – zahlreiche Rätsel, meist, um diverse Einrichtungen zu reparieren. Gibt's ein Reiseklassen-Upgrade, bekommst Du eine schönere Kabine und Zugang zu neuen Schiffsbereichen.

Die einzigen Mitpassagiere auf der „Titanic" sind ein paar Service-Roboter und ein abgedrehter, sehr eigensinniger Papagei. Mit diesen Charakteren kannst Du Gespräche führen, wobei Du einen Text-Parser benutzt: Hier tippst Du Deine Fragen oder Anworten ein, um an Informationen oder Tips zu kommen.

Leider ist das Spiel komplett in Englisch, was besonders bei der abgedrehten Art von Humor und dem Text-Parser zu großen Schwierigkeiten führen kann. **Sehr gute Englischkenntnisse und eine Vorliebe für den Douglas-Adams-Witz sind eine unabdingbare Voraussetzung für vergnügliches „Starship Titanic"-Spielen.**

Fans vergessen schnell, daß es sich im Grunde um ein recht langweiliges Render-Adventure handelt, und haben viel Freude. Wer mit Adams' Humor aber noch nie etwas anfangen konnte, wird stumpf durch die „Titanic" marschieren und sich fragen, was das Ganze für einen Sinn hat.



„I will suck, I will blow": Die Rohrpost auf der „Titanic"

Starship Titanic
Render-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Simon & Schuster | 1 Spieler

Min.: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Win 95, 50 MB HD. *Empf.:* Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, Win 95, 1,3 GB HD

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Herrlich abgedrehter Douglas-Adams-Humor, witzige Spielidee

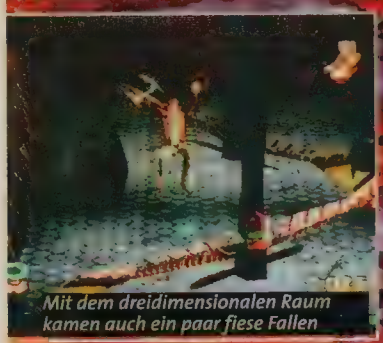
Nur für Englisch-Cracks, etwas sterile Atmosphäre, teils undurchsichtig

Ein abgedrehtes Rätsel-Fest für Douglas-Adams-Fans – alle anderen langweilen sich schnell

Text: Knut Gollert

PITFALL 3-D

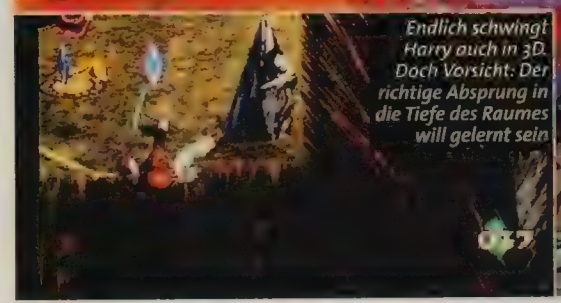
Bereits 1982 hangelte sich Held Harry auf der VCS-Spielkonsole durch den Dschungel. Jetzt folgt sein erstes 3D-Jump&Run auf der Playstation.



Mit dem dreidimensionalen Raum kamen auch ein paar fiese Fallen

Einige Schalter werden aktiviert, indem sich Harry mit der Spitzhacke dranhängt

Das Intro ist aller Spiele Anfang



Endlich schwingt Harry auch in 3D. Doch Vorsicht: Der richtige Absprung in die Tiefe des Raumes will gelernt sein

Manchmal steht sogar der übermütige Harry im Hintergrund

Du bist Harry und wurdest von einer mysteriösen Schönheit gebeten, ihre Heimat von einem durchgeknallten Magier zu befreien. Nur mit einer Spitzhacke und einer gehörigen Portion Selbstbewußtsein bewaffnet, machst Du Dich auf den Weg durch dichte Dschungel, dunkle Maya-Tempel und funkelnde Diamantenminen.

Harry rennt mit so viel Übermut durch die Levels, daß so mancher Sprung über einen Abgrund zu einem kaum noch kalkulierbaren Wagnis gerät.

Optisch reißt „Pitfall 3D" niemanden vom Hocker. Lediglich die verschiedenen Lichteffekte gefallen. Der schnelle Soundtrack ist dagegen schon besser gelungen und trägt sehr zur Atmosphäre und damit auch zum Spielspaß bei. Hinzu kommen auch einige kernige Bemerkungen des Helden, die witzig und stimmig wirken – allerdings sind sie in englischer Sprache.

„Pitfall 3D" ist ein unterhaltsames Jump&Run, das leider an kleinen Unstimmigkeiten krankt. Hätte Activision noch die Steuerung verfeinert, wäre eine bessere Note drin gewesen.

PC | PS | N64 | SAT | E

Pitfall 3D – Beyond the Jungle
Jump&Run für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Activision | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik | Sound | Dauerspaß

Schöne Animationen und Lichteffekte, cooler Soundtrack, Paßwörter

Unfaire Stellen und Gegner, ruckelndes Scrolling, kaum wirklich neue Ideen

Gutes Spiel, dem der nötige Feinschliff fehlt. Nicht nur für „Pitfall"-Fans interessant

3

Text: Christian Henning

Playcom

Internet-eMail info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

Age of Empires	DV	84.99	
Anno 1602 (Win95)	DV	74.99	
Battle Zone	DV	79.99	
Blade Runner	DV	89.00	
Das Kombinat-C&C 2	DV	99.00	
Deathtrap Dungeon	DV	84.99	
Dunkle Manöver	DV	69.00	
F1 '97	DV	79.00	
F1 Racing Simulation	DV	74.99	
Fallout	DV	69.00	
Fifa Soccer 98 WM O.	DV	79.99	
Grand Theft Auto	DA	59.00	
Lords of Magic	DV	74.99	
Star T.Starfleet Ac.	DV	59.99	
Tomb Raider 2	DV	79.99	
Anstoss 2 Verlängen	DV	29.99	
Dark Reign (Win95)	DV	34.00	
Diablo Mission CD H.	DA	34.99	
Jedi Knight Level-CD	DA	39.00	
Tomb Raider 1 Direct	DV	44.00	
Donkey Kong Land 3	dt	64.99	
Hugo 2	dt	59.00	
König der Löwen	dt	44.99	
Monopoly	dt	59.00	
Star Wars 2 (Empire)	dt	44.99	
Super Mario Land 4	dt	64.99	
Tamagotchi	dt	64.00	
Turok	dt	44.99	
Zelda Classic	dt	44.99	
Zubehör			
Licht & Lupe Pocket	dt	19.00	
Bomber Man 64	dt	89.00	
Diddy Kong Racing	dt	89.00	
Extreme G	dt	129.99	
Fighters Destiny	dt	129.99	
James Bond 007	dt	149.99	
Lylat Wars	dt	89.00	
Nagano Olympic W.98	dt	149.99	
NBA Pro 98	dt	144.99	
NHL Breakaway 98	dt	139.00	
Olympic Hockey 98	dt	134.99	
Turok	dt	109.90	
WCW World Wrestling	dt	144.00	
Yoshi's Story	dt	89.00	
Antennenkabel N64	dt	29.99	
Memory Card 1 Meg	dt	34.99	
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00	
Rumble Pak & Memo	dt	39.00	
Rumble Pak LX4	dt	34.99	
Verlängerung Pad 2m	dt	19.99	
Beyond the Beyond	dt	99.00	
Deathtrap Dungeon	dt	99.00	
Gex 3D	dt	89.00	
Gran Tourismo	dt	* 99.99	
Indy 500	dt	89.00	
Mega Man 8	dt	89.00	
Nagano Olympic. W.98	dt	109.00	
Newman Haas Racing	dt	89.00	
Pitfall 3D	dt	89.99	
Snowracer 98	dt	94.99	
Masters o.Teräs Käsi	dt	89.00	
Pang Collection	dt	84.00	
Theme Hospital	dt	89.00	
Tomb Raider 2	dt	99.00	
Turok	dt	89.00	
Ubik	dt	* 89.00	
Tekken 2 Platinum	dt	49.00	
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00	
Link-Kabel PSX	dt	19.99	
Playstation + MDK	dt	339.00	
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00	
Ball Super Mario gr.	dt	12.95	
Baseball-Cap Mario	dt	19.95	
Donkey Kong Plüsch	dt	29.00	
Quizbuch Super Mario	dt	12.80	
Tomb R.II Uhr Klett.	dt	69.95	

Kostenlos !

3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfangern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.

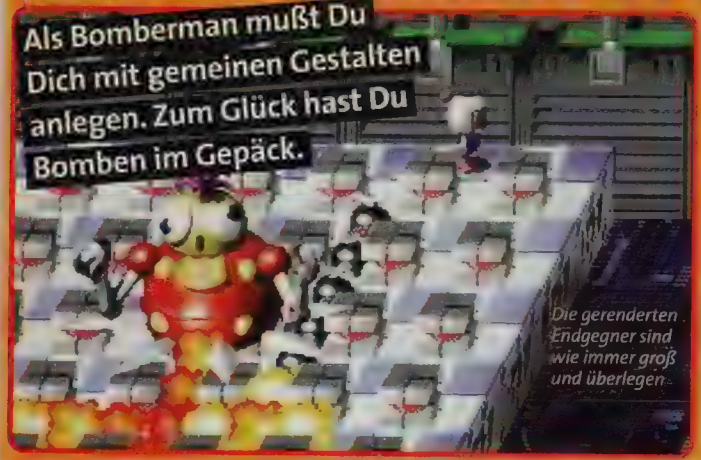
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
• Blitzservice. Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unser kostenloses **Playcom Magazin** mit vielen weiteren Titeln und Systemen an.
Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post DM 7 - zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250 - Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Grillparzerstr. 42, 81675 München
PREISE VARIIEREN

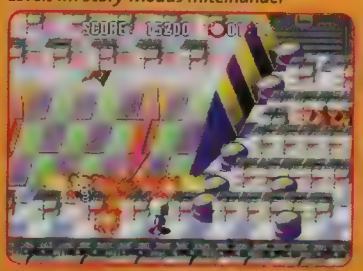
Bomberman World



Klein, gemein und gefährlich: Bomberman

Das Chaos tobt, wenn fünf Leute zugleich spielen

Die Oberwelt-Karte verbindet die einzelnen Levels im Story-Modus miteinander


In diesem Level kämpfst Du gegen die Zeit. Hier erhältst Du von Anfang an einige Extras

Text: Christian Henning

Kein Spielsystem ohne „Bomberman"! Die niedlichen Sprengmeister von Hudson haben sich in den letzten zehn Jahren auf so ziemlich jeder Konsole ihren Weg durch die aberwitzigsten Levels gebombt.

Auch in ihrem aktuellen Abenteuer auf der Playstation geht die Post ab. Im bekannten Story-Modus müssen fünf Welten von Feinden befreit werden. In jedem Abschnitt sind Diamanten versteckt, ohne die kein Vordringen in den nächsten Level möglich ist. Im Battle-Modus trittst Du gegen bis zu vier Freunde oder Computergegner gleichzeitig an – ein Heidenspaß.

Getreu nach dem Motto „öfter mal was Neues" präsentiert sich „Bomberman World" in schicker Rendergrafik. Kunterbunt und detailliert machen sowohl die Figuren als auch der Hintergrund einen guten Eindruck. Die nichtssagende Musik kann dadurch leicht verschmerzt werden.

„Bomberman World" bewahrt alte Traditionen und wurde nur im Detail angegangen. **Wirklich weltbewegende Veränderungen gibt es auch diesmal nicht zu vermerken.** Alleine macht's zwar nur halb so viel Spaß, aber mit ein paar Freunden bist Du etliche Stunden lang gut unterhalten.

PC | PS | N64 | SAT | D

Bomberman World
Actionspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Hudson/Sony | 1-4 Spieler
• unterstützt Memory Card

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

+ Verschiedene Spielmodi, zu fünft ein superlustiges Spektakel
– Trotz netter Ideen „nur" der x-te Aufguß eines sehr guten (alten) Spiels

Nette Bomber-Action, die ihr wahres Potential erst im Fünfspieler-Modus voll entfaltet

2

FIGHTING FORCE

Soviel Zeit muß sein! Erst noch diese köstliche Cola, und dann seid ihr dran

Text: Joachim Enderlin

Umsetzungen von Konsolenspielen für den PC scheinen Hochkonjunktur zu haben. „Fighting Force" ist da keine Ausnahme. Mit einer von vier Spielfiguren ziehst Du durch New York, um die Stadt vom Abschaum zu reinigen. Auf Deinem Weg durch die Unterwelt vermöbelst Du alles und jeden. Auch das umherstehende Mobiliar. Dabei findest Du viele Gegenstände, die für den Kampf und die Gesundheit gut sind.

Deine Techniken sind zwar nicht sehr vielseitig, aber dafür begegnest Du vielen unterschiedlichen Gegnern und erkundest eine Unzahl von Schauplätzen. Der satte Sound treibt Dich dabei regelrecht vorwärts. Prügel-Fans schlagen zu!

PC | PS | N64 | SAT | D

Fighting Force
Fightspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Eidos | 1-2 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 1 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Grafikkarte, Joypad

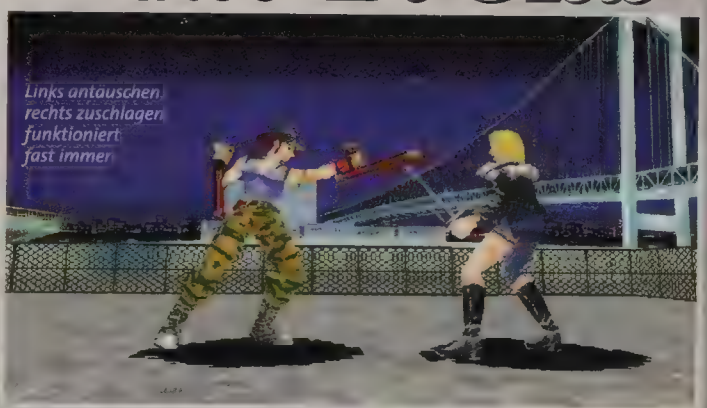
Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Viele Widersacher, witziger Einsatz von Gegenständen, 3D-Beschleunigung
– Begrenzte Zahl von Schlag- und Tritt-Techniken

Das kurzweilige Playstation-Fightspiel schlägt sich auf dem PC ebenso angenehm

2

Last Bronx



Die Umgebung sorgt für ein futuristisches Großstadt-Feeling

Text: Joachim Enderlin

Was? Dein Stab soll schneller sein als mein Chaku? Haaiiii! Mit „Last Bronx" wurde von Sega ein weiteres 3D-Fightspiel für den PC umgesetzt. Acht Meister der Waffenkunst bekriegen sich vor der Kulisse von Neo-Tokio. Jeder von ihnen beherrscht ein anderes Kriegsgerät. In fünf verschiedenen Modi kannst Du die Fähigkeiten der Kämpfer ausloten. **Aufgrund der ruckelfreien Bewegung der Charaktere wirken die Kämpfe sehr realitätsnah.** Die angenehme Kameraführung verstärkt diesen Eindruck noch. Nur die etwas geringe Auswahl an Kämpfern ist unbefriedigend. Ebenfalls negativ ist das unerklärliche Fehlen von 3D-Karten-Unterstützung.

PC | PS | N64 | SAT | D/E

Last Bronx
Fightspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Sega | 1-2 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 35 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 70 MB HD, Joypad

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

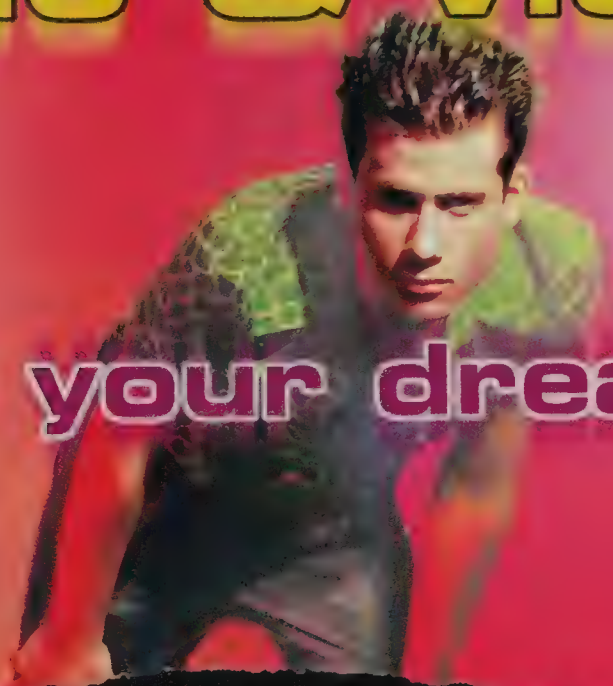
+ Realistisches Kampfgefühl, sehenswerte Grafik, Netzwerk-Modus
– Zu wenig Kämpfer, keine 3D-Beschleunigung, richtiges Blocken ist schwer

Ein rasantes 3D-Kampfspiel, dem zum Hit ein wenig mehr Abwechslung fehlt

2

MAGIX

music & video

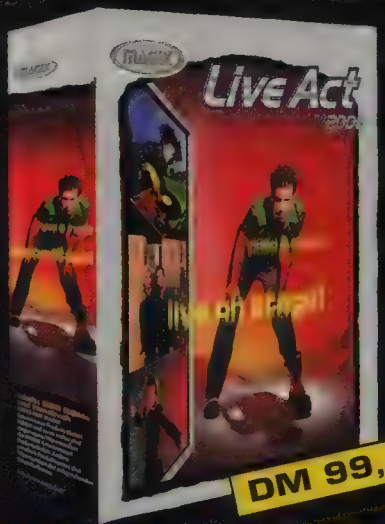


share your dreams

Nach MAGIX music maker, dem ultimativen Musik - und Video-Produktionstool für jeden Multimedia-PC und MAGIX music studio, dem professionellen Digital-Software-Studio, nun Deine eigene Live Performance.

DM 99,-

MAGIX music studio
verwandelt jeden Multimedia-PC in ein perfektes Profi Home-Studio. Hochleistungs-Sequenzer mit 128 MIDI- und 8 Audiospuren, 8-Spur-Harddiskrecording mit vielen Effekt- und Editierfunktionen.



DM 99,-

MAGIX Live Act
macht mit über 700 Musik- und Videodateien Deinen PC zu einem völlig neuartigen pulsierenden Live-Instrument und gleichzeitig zum Lenkrad Deiner Phantasie. In drei Levels erlebst Du Deine eigene audiovisuelle Live-Show.

DM 99,-

MAGIX music maker
der legendäre Dauersieger. Sound- und Videodesigner mit 1600 Musik-, Grafik-, und Videobausteinen.

je DM 39,-

Viele Ergänzungs-CD-ROMs lieferbar

Überall im Handel

Join the MAGIX music network http://www.magix.net

Magix Entertainment Products GmbH • Borsigstraße 24 • 32312 Lübbecke

NUR NICHTSCHWIMMER FAHREN FORMEL-1.

ENDLICH KANNST DU DEINE GEGNER RICHTIG NASS MACHEN!

83% VIDEO GAMES 03/98

2,0 PLAYSTATION MAGAZIN 03/98

FLYING SAUCER

Area 51. Von hier mußt Du mit einem „geliehenen" UFO entkommen

Auf der Flucht vor den ASA-Geheimagenten bist Du irgendwie in einer Untertasse gelandet. Aber wie zum Henker fliegt man dieses große und komplizierte Gerät?

Diese Frage ist eine der wichtigsten in der UFO-Simulation „Flying Saucer". Eher zufällig zu einer solch heißen Maschine gekommen, ist es an Dir, Deine gerade entführte Freundin Emily und nebenbei die halbe Galaxis zu retten.

Zum Glück weist Dich der Trainings-Simulator Schritt für Schritt in die komplexe Steuerung ein. Hast Du den eher unkonventionellen Flieger erst einmal im Griff, erwarten Dich vielgestaltige Missionen an verschiedensten Orten der Erde und auch im Weltraum. ASA-Truppen zerstören, Objekte aufspüren und einsammeln sind nur einige davon.

Die Geschichte ist sehr spannend und abwechslungsreich gestaltet, was man von der biederen Grafik nicht gerade behaupten kann. Selbst mit 3D-Unterstützung wirkt das Gelände sehr kantig und nur grob mit Texturen überzogen. Dagegen ist die Weiterführung der Story durch gut gemachte Trickfilmsequenzen sehenswert. Auch der verzweigende Handlungsablauf ist ein Plus für die PC-Untertasse. Hobby-UFOlogen angeschnallt und los!

In fortgeschritteneren Levels findet die Schlacht im Weltall ihre Fortsetzung

Nicht die feine Art! Was hat der Geheimdienst mit dem Alien vor?

PC | PS | N64 | SAT | D

Flying Saucer
UFO-Simulation für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Software 2000 | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 90 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, Joystick, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

☺ Vielgestaltige Missionen, nichtlinearer Story-Aufbau, cooles Fluggefühl

☹ Triste und nicht zeitgemäße Grafik, unnötig komplizierte Steuerung

Für Flieger-Asse, die schon immer geglaubt haben, daß da draußen noch mehr ist

2

Text: Joachim Enderlin

Super Pang Collection

Wer schon immer Spaß daran hatte, Luftballons zum Platzen zu bringen, hat jetzt sein Spiel gefunden: **„Super Pang Collection" ist die 1:1-Umsetzung der drei „Pang"-Automatenklassiker.** In Capcoms Blasenspiel geht es darum, bildschirmgroße Levels von Ballons zu säubern. Unterschiedliche Munition und diverse Extras helfen Dir dabei. Doch wenn sich erst einmal zehn oder mehr Blasen auf dem Screen tummeln, ist es vorbei mit der koordinierten Ballerei. Jetzt zählen Geschick und Timing auf der Jagd nach dem Highscore. Jedes der drei Spiele wartet mit verschiedenen Spielmodi sowie einem Zweispieler-Modus auf und bietet puren Fun.

Doppelter Spaß, doppelte Action: Mit einem Freund kannst Du fröhlich um die Wette ballern

PC | PS | N64 | SAT | E

Super Pang Collection
Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Capcom/Laguna | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

☺ Zweispieler-Modus, Extrawaffen-System und viele Spielmodi

☹ Relativ wenig Abwechslung, doch die bietet „Tetris" auch nicht...

Selten hat eine Sammlung von Automatenklassikern so viel Spaß gemacht!

2

Text: Michael Martin

Mastermind

Im Profi-Modus lauern gleich acht unterschiedliche Symbole

Knallbunt: Der Modus für die Allerkleinsten strapaziert die Netzhaut

Das Denkspiel „Mastermind" gehört in jeden wohlsortierten Haushalt. Der Gehirnzwirbler um Farbkombinationen und Geheimcodes ist ein Klassiker unter den Brettspielen. **Erfreulich, daß Hasbro jetzt für eine gelungene Software-Umsetzung sorgt.** Du kannst gegen den Computer antreten, einem Freund das Gehirn verbiegen oder sogar über ein Netzwerk losknobeln. Verschiedene Schwierigkeitsgrade sowie eine eingebaute Version für die kleinen Geschwister fordern die ganze Familie heraus. Im Profi-Modus kommen selbst Nobelpreisträger ins Grübeln. Hasbro liefert zum günstigen Preis eine technisch und inhaltlich grundsolide Umsetzung ab.

PC | PS | N64 | SAT | D

Mastermind
Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 50 DM | Hasbro Interactive | 1-2 Spieler

Min.: 486DX/33, 8 MB RAM, Win 95, 7 MB HD. Soundkarte *Empf.:* Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 90 MB HD, Soundkarte

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

☺ Viele verschiedene Spielmodi, integrierte Juniorversion, Netzwerk-Unterstützung

☹ Wenig Animationen, keine innovativen Spielelemente

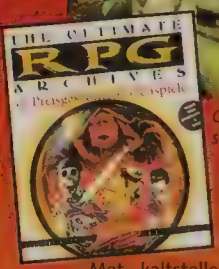
Nettes Familienprogramm, das im Brettspiel-Vergleich wenig Neues bieten kann

2

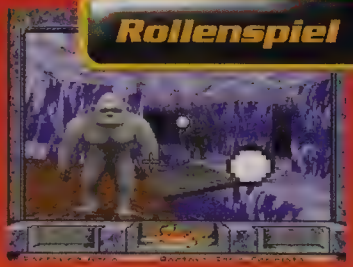
Text: Volker Weitz

Rollenspiel

THE ULTIMATE RPG ARCHIVES



Grüner Gnom mit Zahnstein aus „Stonekeep"



„Underworld 2" überzeugte vor fünf Jahren mit revolutionärer 3D-Technologie

Rollenspieler mit einem Hang zu historischen Studien können schon mal den Met kaltstellen und sich einen Schwung Ferkel am Spieß besorgen – es gibt etwas zu feiern! Interplay vereint auf der Sammlung „The Ultimate RPG Archives" viele der besten Rollenspiele der letzten 15 Jahre.

Neben der kompletten „The Bard's Tale"-Trilogy inklusive „Construction Set" findest Du hier unter anderem eine Version von „Wasteland", dem Urvater aller Endzeit-Rollenspiele. Stehst Du auf 3D-Grafik, dann wird Dich die zweiteilige „Ultima-Underworld"-Reihe von Origin restlos überzeugen. In der „Ultima"-Welt bewegt sich der Spieler völlig frei und kann sogar nach oben und unten schauen – vor sechs Jahren eine kleine technische Sensation.

Wenn Du Monsterhorden schon zum Frühstück verspeist und jedes Labyrinth auch mit verbundenen Augen schaffst, dann wage Dich an „Wizardry Gold". Dieses Programm gilt unter Genre-Fans als eines der schwersten Rollenspiele überhaupt. Bevor Du alle Rätsel gelöst hast, vergehen Wochen und Monate.

Besonders erfreulich: Alle Programme laufen auch auf langsamen Rechnern und stellen keine hohen Anforderungen an die Hardware. Bei dieser Sammlung lohnt sich der Kauf!

Text: Volker Weitz

Ultimate RPG Archives
Rollenspiele-Sammlung für Profis

ca. 80 DM	Interplay	1 Spieler

Min.: 486DX/33, 8 MB RAM, Win 95
Empf.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, Soundkarte

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 1

- Zwölf der besten und schwersten Programme des Genres
- Technisch veraltet, nur Handbuch auf Deutsch, Programme in Englisch

Sehr gute und anspruchsvolle Spielesammlung für Fans und Fantasy-Spezialisten

1

Total HEAVEN

Jedes dieser drei Spiele ist sein Geld wert und hat das Strategiespiel-Genre mit neuen Impulsen beglückt

„Die Siedler II" sind eine Klasse für sich

Drei der besten Strategiespiele, die es je gab, findest Du in der Spielesammlung „Total Heaven". Das einzige Problem: Es gibt kaum noch Spieler, die die drei Spitzentitel „SimCity 2000", „Civilization II" und „Die Siedler II" nicht besitzen. Diese Spiele gehören nämlich zur Standardausstattung jedes Spielehaushalts. **Wenn Du in der unglücklichen Lage bist, noch keines dieser Highlights zu besitzen, bleibt nur eine Wahl: „Total Heaven" kaufen!**

Die drei Spiele bedienen jede Geschmacksrichtung. In „SimCity 2000" baust Du eine eigene Stadt und sorgst dafür, daß von der Stromversorgung bis zu Infrastruktur alles perfekt funktioniert. In „Civilization II" von Kult-Designer Sid Meier errichtest Du ein Weltreich über Hunderte von (Spiel)Jahren. Und mit Blue Bytes „Die Siedler II" werden nicht ganz so ernste Strategen bedient. Mit den lustig herumwuselnden Siedlern stampfst Du eine kleine, heile Welt aus dem Boden, um den Gegnern Paroli zu bieten. Dreimal Spielspaß pur!

Text: Knut Gollert

Total Heaven
Strategiespiele-Sammlung für Fortgeschrittene

ca. 90 DM	Europress/Blue Byte	1-2 Spieler

Min.: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Windows 95 *Empf.:* Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, Windows 95

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Drei der besten Spiele in einer Packung, monatelanger Spielspaß garantiert
- Kein Spiel mit vernünftigem Multiplayer-Modus

Wie der Titel schon sagt: Für jeden Spieler eine himmlische Spielesammlung

1

SPIELE FÜR WENIG GELD

Die Verwaltung Deiner Basen ähnelt sehr derselben aus „Civilization II"

Die Weiten des Weltraums zu erforschen und zu besiedeln, ist Inhalt eines ganzen Schwarms von Computerspielen. Einer der spielerisch besten Vertreter dieser Gattung ist das 1996 erschienene „Master of Orion 2". **Du besiedelst wieder reihenweise Planeten, sorgst für glückliche Siedler und genug Rohstoffe, wehrst Dich gegen Aliens oder eroberst deren Planeten mit Deiner Flotte.** Forschung und Handel sorgen für zusätzliche Abwechslung.

Das Einzige, was man der überaus gelungenen Strategie-Wirtschafts-Mischung negativ anlasten kann, ist der Mangel an Eigenständigkeit: Jedes Spielelement haben wir schon in anderen Programmen gesehen.

Text: Knut Gollert

Master of Orion 2
Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 30 DM	Microprose	1-8 Spieler

Min.: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Windows 95, 3 MB HD *Empf.:* Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, Windows 95

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Komplexer Spielablauf, teils sehr gelungene Grafiken
- Kaum spielerische Eigenheiten, viele „geklaute" Ideen

Hochkomplexe Weltraumeroberung mit guten, aber abgekupferten Elementen

2

SPIELE FÜR WENIG GELD

Tekken 2

Von Fairplay noch nie was gehört: Wenn Heihachi hinlangt, hält auch die flinke Jun nichts mehr auf den Beinen

Die unterschiedlichsten Kämpfer haben sich zu einem großen Turnier versammelt und ziehen alle Register ihres Könnens. Bruce-Lee-Verschnitt Law, die schlagfertige Killerin Nina Williams und der Roboter Yoshimitsu sind nur drei Beispiele.

Jeder Fightspiel-Fan sollte „Tekken 2" eigentlich schon längst in seiner Sammlung haben. Für alle, die sich der hervorragenden Spielbarkeit, dem Variantenreichtum der 25 Kämpfer und dem nicht enden wollenden Dauerspaß bislang entziehen konnten, ist es allerhöchste Eisenbahn. Abgesehen von „Soul Blade" (ebenfalls von Namco) bekommst Du für 50 Mark kein besseres Fightspiel.

Tekken 2
Fightspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM	Namco/Sony	1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card

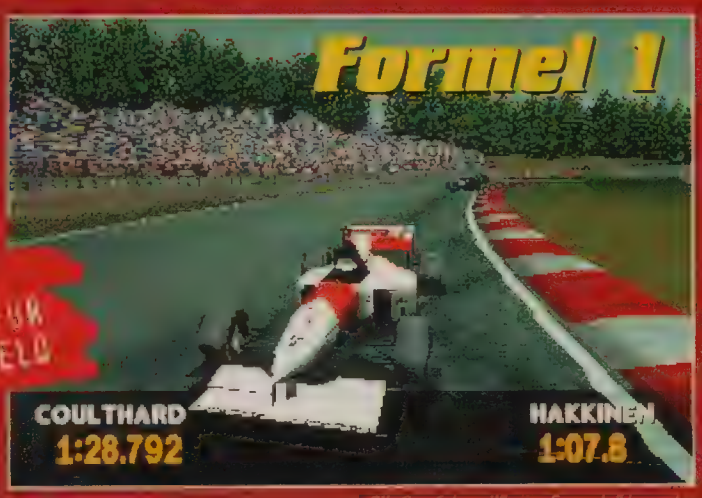
Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Sage und schreibe 25 Kämpfer, viele geniale Schlag- und Tritt-Kombinationen

Die Fighter sehen sehr kantig aus, schon bald gibt's den Nachfolger

Unverschämt gutes Fightspiel, das nur durch den Nachfolger entthront werden kann

1



Formel 1

„Gib Gas, Schumi!" – in „Formel 1" kannst Du in den Wagen des Rennfahrer-Idols schlüpfen und selbst auf die Tube drücken

Hier riecht es förmlich nach abgefahrenen Reifen und Motoröl. Mit „Formel 1" landete Psygnosis im vorletzten Jahr einen Super-Coup, denn das Rennspektakel mit Original-Formel-1-Lizenz ging allein in Deutschland über 200.000mal über den Ladentisch.

Die Aufstellung orientiert sich an der 95er Renn-Saison, also an der Zeit, als Michael Schumacher noch im Benetton auf Weltmeisterkurs war. Grafikfehler wie Blitzer oder Pop-ups stören das Fahr-Feeling in keinster Weise. Seinem Anspruch, als Simulation zu gelten, wird das Spiel nicht ganz gerecht (zum Beispiel brauchst Du nicht nachtanken), trotzdem begeistert „Formel 1" nicht nur eingefleischte Boliden-Fans.

Formel 1
Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 50 DM	Psygnosis	1 Spieler

- unterstützt NeGcon

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Alle Autos, Rennställe und Fahrer der 95er Saison, gute Spielbarkeit

Grafisch nicht ganz ausgereift, als Simulation nicht echt genug

Kurzweilige Formel 1-Raserei mit kleinen Schönheitsfehlern. Genau das Richtige zur Saison

2

Text: Christian Henning

Fußball-Management

Neben dem aktuellen „Bundesliga Manager 97" gibt es auch die drei Vorgänger im Pack

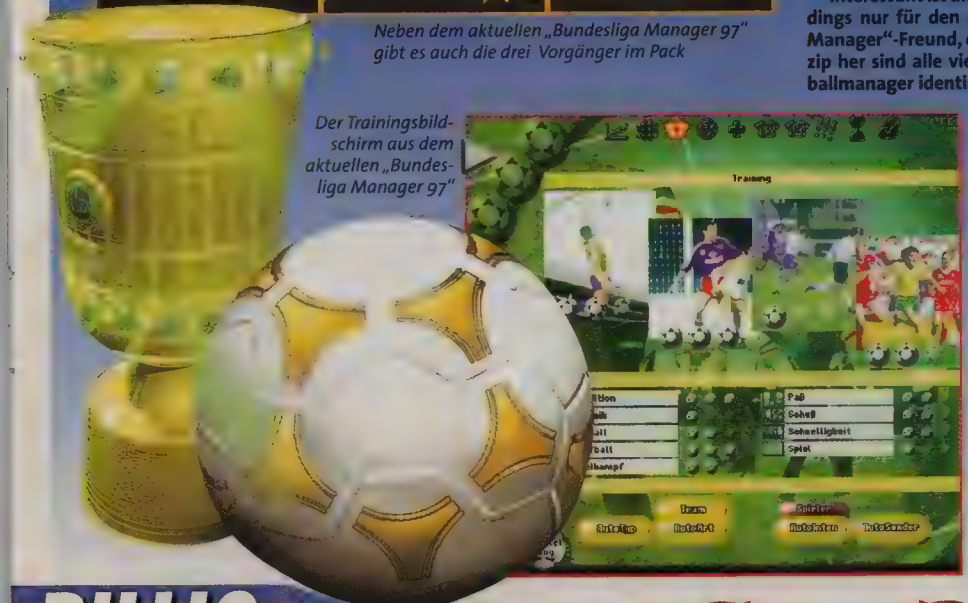
Bundesliga manager CHAMPIONS PACK

Bayern wird wohl nicht Meister, Dortmund steigt nicht ab, und Software 2000 spendiert Dir alle „Bundesliga Manager", die es je gab, in einer Packung. Die Fußball-Welt ist also doch in Ordnung.

Interessant ist diese Sammlung allerdings nur für den echten „Bundesliga Manager"-Freund, denn vom Spielprinzip her sind alle vier enthaltenen Fußballmanager identisch. Du beginnst als Trainer-Manager-Zwitter mit einem Kickerteam Deiner Wahl und mußt es zum Sieg, sprich zur Deutschen Meisterschaft, geleiten.

Du kümmerst Dich ums Training, regelst die Finanzen, baust das Club-eigene Stadion aus und sorgst Dich um die taktische Aufstellung Deiner Elf. Die eigentlichen Spiele werden vom Computer simuliert – von der Bank aus kannst Du lediglich die Spieler auswechseln. Seit dem 1992er „Bundesliga Manager Professional", übrigens nach wie vor der gelungenste, werden während der Spiele allerdings Torszenen eingeblendet. Hier kommt echte Stadion-Atmosphäre auf, die Dich bei jedem Angriff Deiner Mannschaft mitfiebern läßt. **Auch der aktuelle „Bundesliga Manager 97" ist mit von der Partie – glücklicherweise in der fehlerfreien Version 1.3.**

Fußball-Fans mit Hang zur Taktik und wirtschaftlichem Verständnis sollten sich diese Compilation kaufen. Denn ein neuer „Bundesliga Manager" ist in näherer Zukunft von Software 2000 nicht zu erwarten.



Der Trainingsbildschirm aus dem aktuellen „Bundesliga Manager 97"

BM Champions Pack
Bundesliga-Manager-Spielesammlung

ca. 80 DM	Software 2000	1-4 Spieler

Min.: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, DOS, 40 MB HD. *Empf.:* Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, DOS, 160 MB HD

Grafik 4 | Sound 3 | Dauerspaß 1

Tolle Spieltiefe mit wochenlanger Motivation, Original-Spieler und -Teamnamen

Leichte Windows 95-Unverträglichkeiten, teils unübersichtliche Bedienung

Die Sammlung für den Hobby-Hoeneß: alle „Bundesliga Manager" auf einen Streich

2

Text: Knut Gollert

Criterion Studios

Ubi Soft

Es gibt zwei Arten von Motorradfahrern.

Die Geschickten und die Toten.

Redline™ Racer

www.ubisoft.de

MAXI Sound 64

SideWinder Compatible Force Feedback Pro

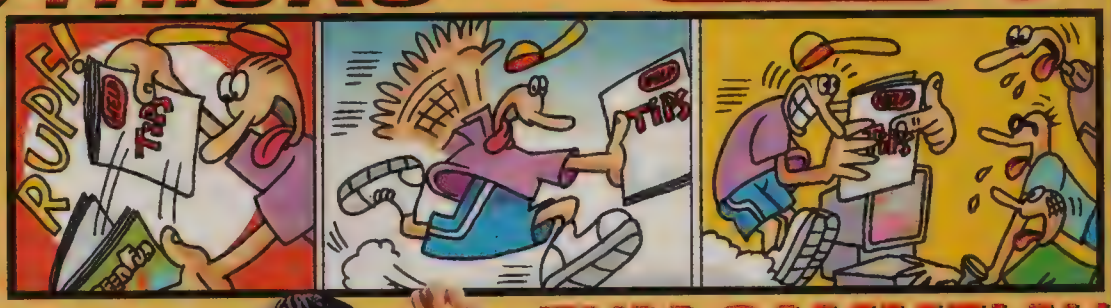
Microsoft Windows 95

TIPS & TRICKS

HELP 5/98

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

INHALT



DURCHGESPIELT Seite 50

Playstation Resident Evil 2
Gute Karten für ver(w)irrte Zombie-Jäger (ab S. 56)

Gameboy Zelda IV
Alle Gegner abgelinkt! (ab S. 66)

PC und Playstation Theme Hospital
Emergency Doom: So heilt ihr Euren Geldbeutel (S. 72)

PLAYSTATION Seite 54

Jump&Run Pandemonium 2, Rosco McQueen
Speed Explosive Racing, TOCA Touring Car Championship
3D-Shoot MDK, Time Crisis
Fight Fantastic Four, Fighting Force

NINTENDO 64 Seite 70

Fight Clay Fighter 63 1/3
Sport John Madden Football 64, NFL Quarterback Club '98

SNES Seite 71

Mixed Actraiser 2, Hagane, Syndicate

GAMEBOY Seite 71

Mixed Dr. Franken, Faceball 2000, Jurassic Park

PC Seite 74

3D-Shoot Amok, Machine Hunter, Mageslayer, Turok
Strategie Akte Europa, Myth
Mixed Balls of Steel, Worms 2

SEGA SATURN Seite 76

Speed Cyber Speedway
Mixed Baku Baku, Dark Savior, Dragon Heart

MEGA DRIVE Seite 76

2D-Shoot Gaiares, Gain Ground
Sport Dave Robinson's Supreme Court
Jump&Run Ghouls'n Ghosts, Galahad
Flight F-15 Strike Eagle II
Mixed Dragon's Fury, Dynamite Duke

ZUM SAMMELN!

Rausreißen, lochen, einheften: Mit den Tips zur Hand bist Du der King

Clay Fighter 63 1/3

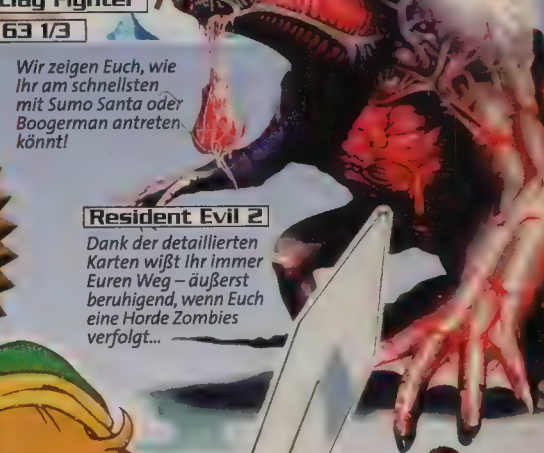
Wir zeigen Euch, wie Ihr am schnellsten mit Sumo Santa oder Boogerman antreten könnt!

SCREENFUN HOTLINE!

Probleme? Mit Spielen?? Der Obermotz zu böse, der Level zu lang???

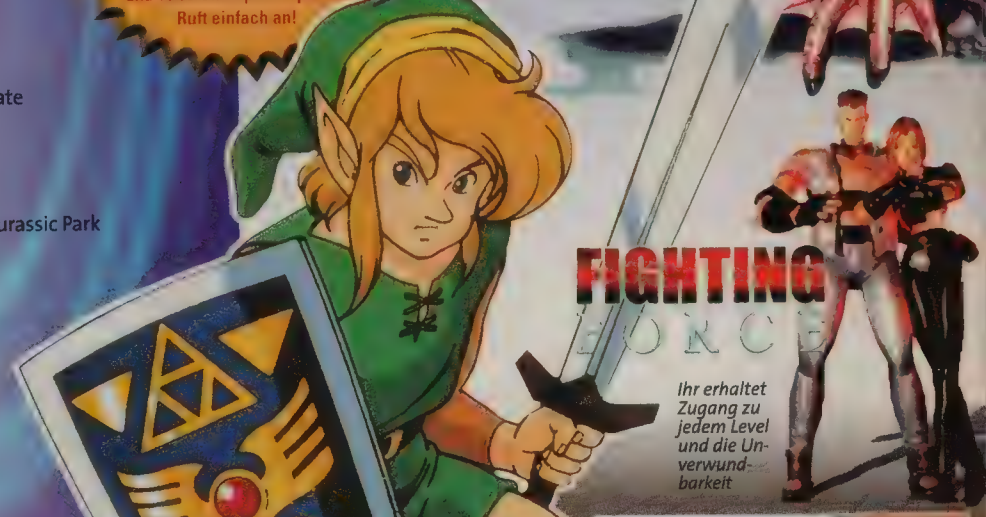
089 / 6786-7460

Die SCREENFUN-Hotline gibt von Montag bis Freitag zwischen 15:00 und 16:00 Uhr Tips zu Spielen. Ruft einfach an!



Resident Evil 2

Dank der detaillierten Karten wißt Ihr immer Euren Weg – äußerst beruhigend, wenn Euch eine Horde Zombies verfolgt...



FIGHTING FORCE

Ihr erhaltet Zugang zu jedem Level und die Unverwundbarkeit

Theme Hospital

Krankenhaus-Management ohne Studium und Fachwissen? Unsere Tips senken die Sterblichkeitsrate!

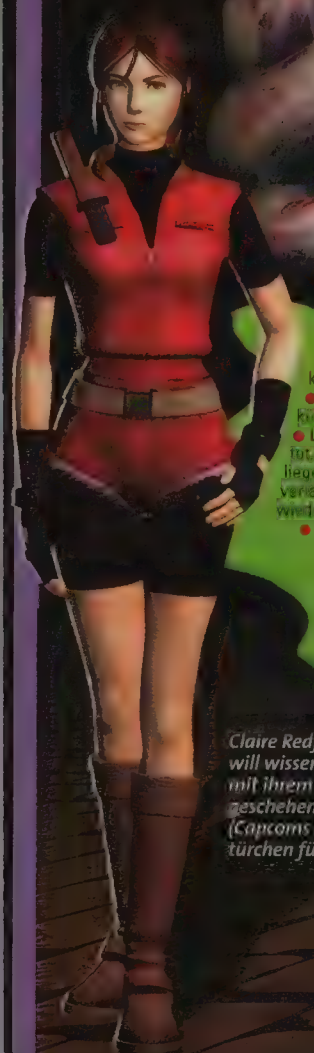
Zelda IV

Während viele auf „Zelda 64" warten, vertreiben sich Kenner die Zeit mit dem erstklassigen „Zelda IV" auf dem Gameboy. Die SCREENFUN-Komplettlösung hilft Euch.

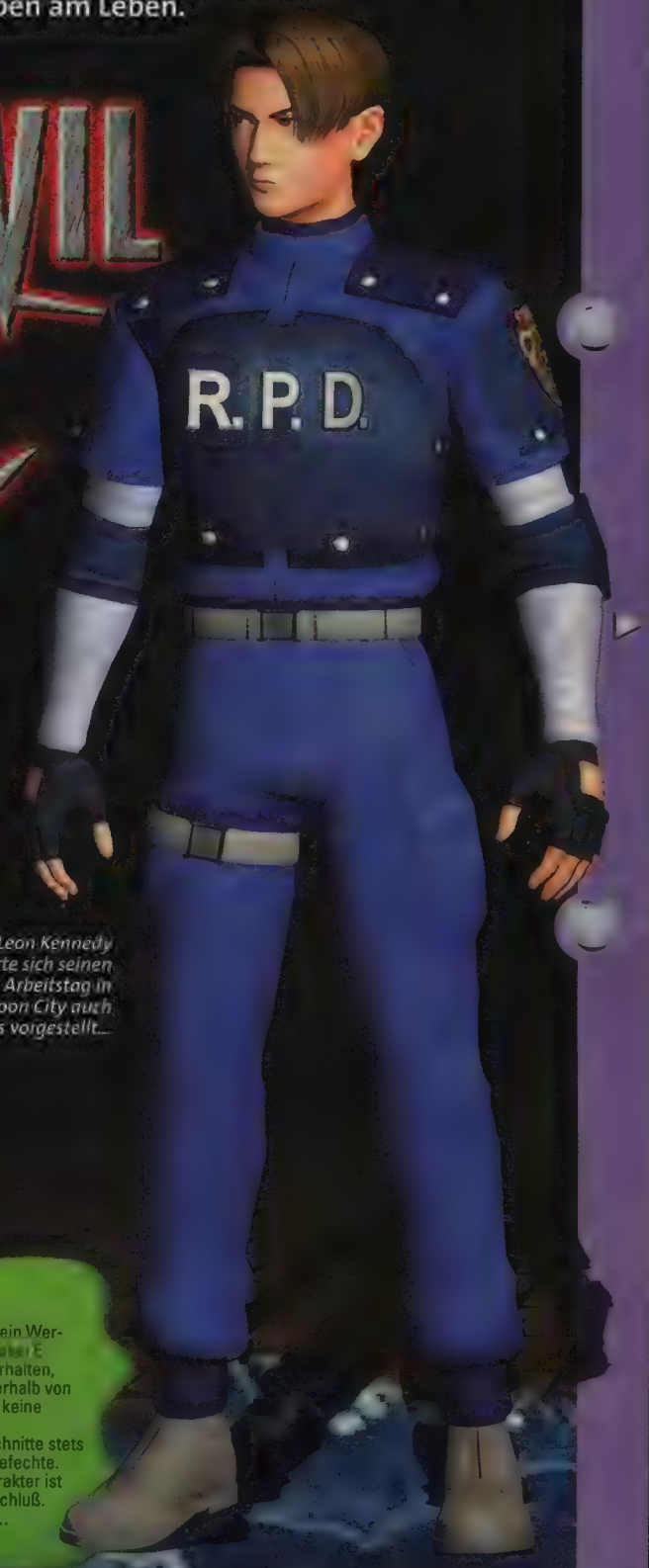
Illustration: Rolf Boyke

Capcoms Grusel-Adventure bietet vier genial verflochtene Missionen! Die SCREENFUN-Komplettlösung enthüllt die schwersten Rätsel, zwölf Level-Karten zeigen die Lage der wichtigsten Räume und Gegenstände. Keine Angst: Spaß und Spannung bleiben am Leben.

RESIDENT EVIL 2



Claire Redfield will wissen, was mit ihrem Bruder geschehen ist... (Capcoms Hintertürchen für Teil 3?)



Leon Kennedy hatte sich seinen ersten Arbeitstag in Raccoon City auch anders vorgestellt...

Tips für Einsteiger

- Dem getöteten Waffenhändler am Anfang des Spiels kannst Du die Schrotflinte abnehmen.
- Achte auf ungewöhnliche Geräusche: Fast alle Gegner kündigen sich akustisch an.
- Liegen die Zombies am Boden, sind sie nicht unbedingt tot, sondern stehen wieder auf. Ganz und gar tote Zombies liegen stets in einer Blutlache. Wenn Du den Raum kurz verläßt, während sie noch am Boden liegen, und dann wieder zurückkehrst, sind sie jedoch verschwunden.
- Einige wenige Gegner tauchen überraschend auf (etwa wenn Du einen Gegenstand aufnimmst). Also paß auf!
- Führe stets eine gemixte Portion Heilkräuter (aus grünen und roten Pflanzen) oder ein Erste-Hilfe-Spray mit Dir, um für Notfälle gewappnet zu sein. Blaues Kraut hilft gegen Vergiftung, ist reichlich vorhanden und muß daher nicht mitgenommen werden.

Tips für Profis

- Die Entwickler haben in „Resident Evil 2" ein Wertungssystem. Die Skala reicht von A bis E, wobei E die schlechteste Note ist. Um die Top-Note zu erhalten, mußt Du das Spiel (eine, nicht zwei Missionen) innerhalb von wenigen Stunden gemeistert haben. Ferner darfst Du keine Extrawaffe auslassen und kaum speichern. Viel Erfolg!
- Um gute Wertungen zu erzielen, mußt Du die Abschnitte stets im Laufschritt durchqueren. Vermeide zudem Gefechte.
- Beim Durchspielen mit dem zweiten Charakter ist nach dem letzten Endgegner noch nicht Schluß. Hebe Dir also noch etwas Munition auf...

Polizei-Station, 1. Stock

An Sicherungskasten mußt Du ein Kabel einbauen

Claire erhält hier Öl, um die Tür neben dem Hubschrauber freizusprengen

Speicherraum mit dahinterliegender Dunkelkammer

Hier liegt das Kabel für den Sicherungskasten. Leon findet zudem den Turm-Stecker, Claire erhält hier den Adler-Stein

Leon erhält hier den zweiten kleinen Schlüssel

Schalte zuerst das mittlere Licht, dann das rechte und letztlich das linke an, um das Zahnrad für's Uhrwerk zu bekommen

Entzünde das Gas, und Du erhältst ein rotes Juwel

An dieser Stelle findest Du die Kurbel

Claire findet hier den Sprengzünder, Leon den Herz-Schlüssel

In der Truhe kannst Du Gegenstände deponieren und an anderen Truhen darauf zugreifen

Diese Treppe führt hinunter zur Kanalisation

Auf dem Tresen steht eine Schreibmaschine zum Speichern. Fütterst Du die Statue mit der Einhorn-Medaille, erhältst Du den Pik-Schlüssel

Den Safe öffnest Du mit der Kombination 2236. Claire stößt hier zudem auf Sprengstoff

Leon erhält in diesem Raum die Magnum-Pistole

Im Raum des S.T.A.R.S.-Teams bekommst Du den Hinweis, was mit Chris Redfield aus „Resident Evil 1" passiert ist

Polizei-Station, 2. Stock

Leon findet hier eine Schrotflinte beziehungsweise Claire den Granatwerfer. Zudem liegt hier die Einhorn-Medaille herum

Diesen Bereich kann nur Claire betreten, nachdem sie die Tür freigesprengt hat

Das Feuer kann mit Einsetzen des eisernen Drehrades gelöscht werden

Am Ende des Ganges, der nach der Treppe folgt, befindet sich ein Raum mit Extras, unter anderem dem eisernen Drehrad

Schiebe die Büsten mit ihren Rückseiten an die Wand neben der Statue, und Du erhältst ein rotes Juwel

Die Leiter führt Claire zum ersten Endgegner

Sammle alle fehlenden Steine des Puzzles und setze sie ein. Für Claire liegt hier zusätzlich der Herz-Schlüssel

Leon entdeckt in der Bibliothek den Laufer-Stecker, Claire den Schlangen-Stein. Du mußt nur die Schieberegale entsprechend der Abbildung (unter der Galerie) anordnen

Leon entdeckt in diesem Raum einen kleinen Schlüssel, Claire ein Feuerzeug. Zudem kann hier gespeichert werden

Hier befinden sich ein Teil des blauen Steines (Claire), der König-Stecker (Leon) und der Diamant-Schlüssel (beide)

Text und Level-Karten: Michael Martin

"vergessen musst du, was früher du gelernt."

(yoda, das imperium schlägt zurück, 1:05:51)

ERSTES BEAT 'EM UP IM *STAR WARS* UNIVERSUM.

ENTHÄLT U.A. DIE *STAR WARS* CHARAKTERE LUKE SKYWALKER, HAN SOLO, PRINZESSIN LEIA, BOBA FETT UND CHEWBACCA.

ZUM ERSTEN MAL: ARDEN LYN.

PRACTICE-, ARCADE-, ONE-ON-ONE UND TEAM-MODE.

NAHKAMPF MIT WAFFEN WIE LICHTSCHWERT, GAFFI LANZE, BLASTER ETC.

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI™

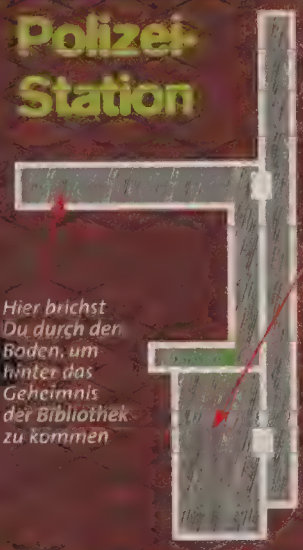
PlayStation

© Lucasfilm Ltd. & ™. © LucasArts Entertainment Company LLC.
All rights reserved. Used under authorisation.
The Playstation Logo and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

LUCAS Arts

Halb so wild: Diese Monster sind mit Schrot oder Granaten leicht auszuschalten

Polizei-Station



Hier brichst Du durch den Boden, um hinter das Geheimnis der Bibliothek zu kommen

3. Stock

Drehe mit der Kurbel die Treppe herunter und setze im Raum darüber im Uhrwerk das Zahnrad ein. Hinter der sich öffnenden Tür ist nicht nur ein Schacht, der in tiefere Regionen führt, sondern auch der Springer-Stecker (Leon) bzw. ein Stück des blauen Steines (Claire)

Die Pistole sollte Leon schleunigst aufrüsten (Das Set liegt in einer Schreibtisch-Schublade im Korridor in der Nähe des S.T.A.R.S. Raums)

Mit dem Haken kann Leon den Gullideckel anheben, um in die Kanalisation hinabzusteigen

Der LKW vor der Tür muß in Leons Mission beiseitegeschafft werden

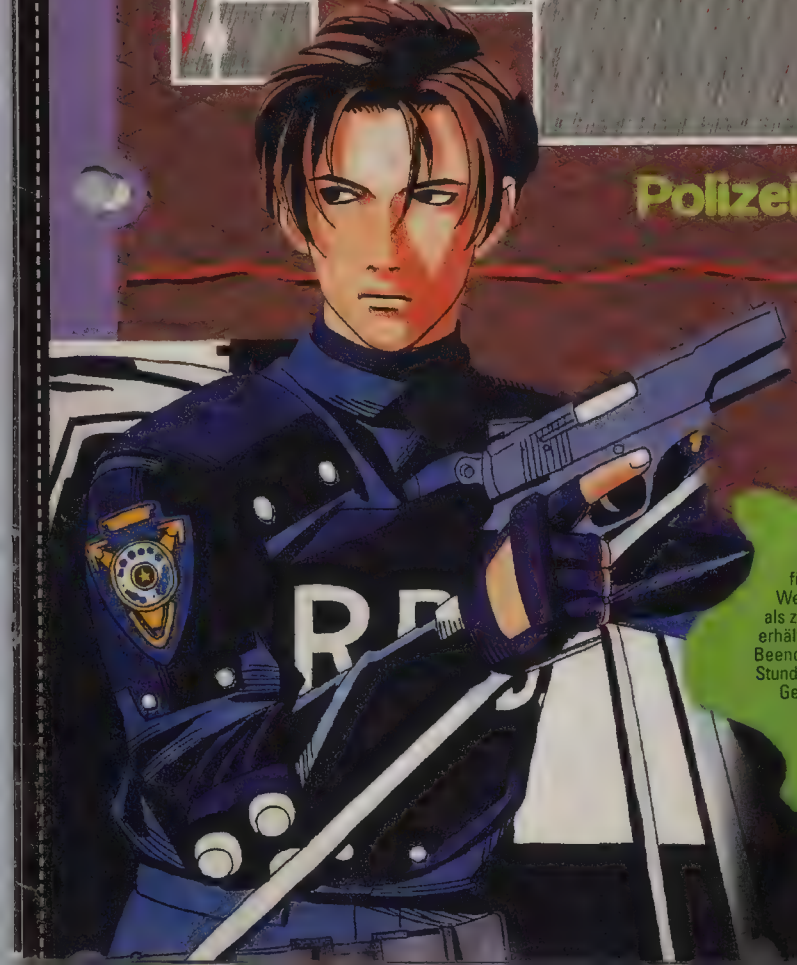
Von hier startest Du diesen Abschnitt

Zutritt nur mit roter Chip-Karte: Jeder Charakter findet hier eine Mega-Wumme. Die Tasche (zwei zusätzliche Plätze im Inventar) sollte Claire an sich nehmen

Im darunterliegenden Bereich kann gespeichert werden

Hier liegt die rote Chip-Karte

Polizei-Station, Untergeschoß



Nach dem Messer ist die Pistole die schlechteste Waffe im Spiel

Extrawaffen

Diese Waffen sind die Belohnung für echte „Resident Evil"-Meister: Wenn Du die erste Mission in weniger als zweieinhalb Stunden beendest, erhältst Du einen Raketenwerfer. Beendest Du das zweite Szenario in drei Stunden, winkt ein mächtiges Maschinen-Gewehr. Brauchst Du sogar noch weniger als zweieinhalb Stunden, wirst Du mit dem Raketenwerfer, dem Maschinen-Gewehr und zusätzlich einer Gatling-Gun belohnt.

Neue Klamotten

Nach dem ersten Durchspielen (erste und zweite Mission) bekommst Du den Hinweis, Dich zu Brad Vickers durchzuschlagen, ohne vorher einen Gegenstand aufzunehmen. Brad, der leider von dem Virus infiziert wurde, wartet in dem Gang vor dem Polizeigebäude. Da die Munition im Pistolen-Magazin nicht ausreicht, mußt Du mit einigen Messerstichen nachhelfen. Oder Du sammelst, nachdem Du Brad begegnet bist, Munition ein und kehrst dann zu ihm zurück... Um Brad in der zweiten Mission zu treffen, mußt Du ihm bereits in der ersten begegnet sein. Diesmal darfst Du vorher sogar Extras einsammeln.

Du erhältst von Brad einen Schlüssel, der Dir im Westflügel des Polizeigebäudes (Erdgeschoß, bei den Treppenstufen im Speicherraum) Zugang zu neuer Garderobe und mehr verschafft. Claire erhält sogar eine neue Waffe, einen Colt. Leon feuert nun seine Pistole einhändig ab.

SENNA

DIE LEGENDE LEBT

65 POLE POSITIONS, 41 SIEGE UND 3 FORMEL 1-WELTMEISTER-TITEL. AYRTON SENNA WAR EINER DER TALENTIERTESTEN RENNFAHRER ALLER ZEITEN. GRUND GENUG IHM SEIN ZWEITES RENNSPIEL FÜR DIE PLAYSTATION ZU WIDMEN. IN EINER RENNKLASSE, IN DER ALLES ANGEFANGEN HAT: DEM KARTSPORT

- 8 HIGH SPEED-KARTBAHNEN
- KART-TUNING-MÖGLICHKEIT
- GRAND PRIX-MODUS MIT PUNKTESYSTEM
- ZEITRENNEN
- 2-SPIELER-MODUS DURCH GETEILTEN BILDSCHIRM
- SPEICHEROPTION

- DIE SCHÖNSTEN BILDER DER RENNLEGENDE ALS FOTOSHOW
- 3 KURZFILME MIT AYRTON SENNA: WIE ER KART FÄHRT, BEI SEINEM HOBBY WASSERSKI UND IN EINEM INTERVIEW

PlayStation

Ayrton Senna Foundation

LAGUNA
SUNSOFT

©1997, 1998. GAPS INC. ©1998. Sun Corporation. All Rights Reserved. ©1998. Ayrton Senna Empreendimentos LTDA. Produced under license from Ayrton Senna Foundation Ltd.
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Zugang zur Kanalisation

Mini-Mission für Ada Wong und Sherry: Die Kisten in diesem Raum müssen alle nebeneinander an die Wand geschoben werden, um nach der Flutung des Beckens als Brücke zu dienen. So gelangen Sherry beziehungsweise Ada zum Kreuz-Schlüssel

In diesem Raum darf gespeichert werden

Auf Leon wartet hier ein Endgegner. Setze anschließend die Stecker in den Kasten neben der Tür ein

Hier betritt Leon diesen Abschnitt

Ab und zu kannst Du in die Rolle der zwei weiteren Charaktere – der Agentin Ada Wong (Bild) und des Mädchens Sherry Birkin – schlüpfen und kleine Aufgaben erledigen

Sexy, aber leider auf der falschen Seite: Ada Wong

Klein, aber oho: Gastcharakter Sherry

Feist und verschlagen: der Polizeichef

Kanalisation 1

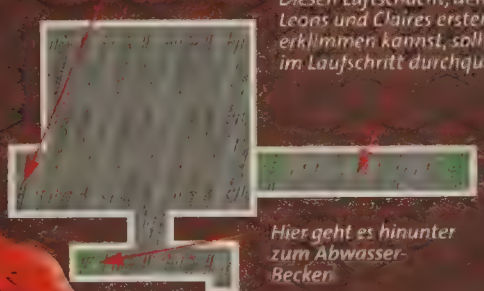
Über die Brücke kannst Du am Kontrollpult die Adler-Medaille finden

Im Raum darunter findest Du nützliche Extras

Leons Ruhe- und Speicherraum

Fahrstuhl nach unten

Diesen Luftschacht, den Du in Leons und Claires erster Mission erklimmen kannst, solltest Du im Laufschritt durchqueren



Hier geht es hinunter zum Abwasser-Becken

Fahrstuhl nach unten

Killer-Pflanze: (lat.) Pflanzus Mundgeruchus

Claires Ruhe- und Speicherraum

Im Raum darunter findest Du nützliche Extras

So adrett wie hier triffst Du Ben im Spiel nicht an

Kanalisation 2

Um weiterzukommen, mußt Du hier die Wolf- und Adler-Medaille einsetzen

Drehe mit dem eisernen Drehrad die Brücke herunter. Überquere sie und drehe sie wieder hoch, um später an die Adler-Medaille zu gelangen

Dies ist der Raum unter Leons Ruhezimmer mit diversen Extras

Vor dem Kampf mit dem Kroko solltest Du hier speichern

Hier geht es hoch zu Leons Ruheraum

Hier findest Du die Wolf-Medaille

Hier geht es hoch zum Luftschacht

Vom Abwasserbecken gelangst Du hier zur Adler-Medaille

Hier geht es hoch zu Claires Ruheraum

An dieser Stelle greift das Riesen-Krokodil an. Laufe zurück nach links und feuere hinter jeder Ecke vier Schüsse ab. Stelle Dich dann mit dem Rücken zur Tür und gib dem Vieh den Rest. Oder feuere einfach einen Schuß auf den gelben Kanister ab, der sich in der Wand befindet

Den Riesenfant legst Du im Labortrakt lahm

Dies ist der Raum unter Claires Ruhezimmer mit diversen Extras

Den Golem, auch Tyrant-103 genannt, triffst Du in den zweiten Missionen – und nicht nur einmal!

Verlassene Fabrik

Zwischen der Kanalisation und dem Labo-Komplex liegt dieser Abschnitt. Bevor Du die Leiter nach oben in diesen Speicherraum kletterst, suche in dem Gangsystem nach Waffen und Munition

In den zweiten Missionen ist die Bahn zunächst nicht an ihrem Platz. Klettere am Rand eine Leiter hinunter, um sie über das Computersystem zu rufen. Doch sei auf der Hut...

Kakerlaken gibt's im Spiel nur wenige. Laufe davon, statt Dich mit ihnen einzulassen

Extra-Level: Tofu

Capcom beweist Sinn für Humor, denn Tofu ist wirklich ein riesiges Stück Tofu (Fleischersatz aus Sojabohnen), das sich mit einem Messer den Weg freikämpft. Um in diesen abgefahrenen Charakter zu schlüpfen, mußt Du „Resident Evil 2" mehrmals komplett durchgespielt und gute Wertungen erzielt haben. Beginne das erneute Durchspielen stets mit dem letzten Spielstand der zuvor beendeten Mission.

Labor, Ebene 1-3

In den zweiten Missionen wird die Fahrt zum Labor jäh unterbrochen: Zwar gibt es in den Labor-Ebenen 1 und 2 nicht viel zu erleben, doch hier ist der Ausgang aus dem Trakt verborgen. Suche in Ebene 3 den Schalter für die Energiezufuhr des Hauptfahrstuhls in Ebene 1. Fahre dann in die 4. und 5. Etage und sammle die Extras ein. Kehre zurück und schiebe die Kiste aus Etage 2 auf den Fahrstuhl. Fahre zur Ebene 3 und schiebe das Stück zum Kistenstapel. Diesen Stapel kannst Du mit Hilfe der Kiste nun erklimmen und die Tür zum Ausgang erreichen.

RESIDENT EVIL 2

Das Pflanzenmonster in dem weißen Raum bekämpfst Du am besten mit Feuer

Labor, Ebene 4

Ein schneller Rückweg zum Speicherm

Ein Fahrstuhl der nur für Claires bzw. Leons zweite Mission von Interesse ist. Er führt zu den Labor-Ebenen 1-3

In die Mitte des Raumes muß die Hauptsicherung eingesetzt werden

Hier kommst Du in den ersten Missionen mit der Bahn an

In dem verschlossenen Labor findest Du die Hauptsicherung. Setze die Sicherungskapsel (liegt abseits im Raum) beim Robot-Arm ein und Du hast den Energiespender

Die Pflanze in der Ecke gibt nach ihrem Ableben den Zugang zum daneben liegenden Raum frei. Verwende hierfür den Flammenwerfer aus dem Schrank (Leon) bzw. Flammen-Munition für den Granatwerfer (Claire).
In den zweiten Missionen findest Du hier zudem eine Zugangs-Chipkarte fürs Labor. Lose übrigens nicht die Gas-Zufuhr aus! Zwar schwächt es einige Monster, doch werden andere Wesen leider auch stärker

Eine Leiter führt Dich nach unten in die Labor-Ebene 1

Erste Missionen: In diesem Raum liegt die MO-Diskette. Zweite Missionen: Leon findet hier den G-Virus, Claire den Impf-Stoff-Behälter

Waffen bzw. Munition für den letzten Endgegner der zweiten Mission findest Du in diesem Raum

Am Terminal vor der Tür loggen Du Dich in den jeweiligen ersten Missionen ein, um mit dem Charakter der zweiten Mission den Raum betreten zu können

Nach dem Kampf mit dem Riesen-Zahez klinke Dich in das Computer-System ein (auf Ebene 5)

Kein Geringerer als Hitchcock – jetzt im „Resident Evil 2"

Labor, Ebene 5

Die Tür öffnest Du mit der MO-Karte (erste Missionen)

In den ersten Missionen findest Du hier eine Zugangs-Chipkarte fürs Labor. In den zweiten findest Du einen Schlüssel zur Labor-Ebene 4

Sobald Du in den ersten Missionen den Endgegner besiegt hast, beginnt der Countdown. Renne nun zum Zug, und Du hast es geschafft – fast

Hier gelangst Du zurück zur Labor-Ebene 4

Extra-Level: Hunk
Hunk ist der letzte Überlebende der S.W.A.T.-Spezialeinheit (die, die den Virus von Dr. Birkin gestohlen hat). Um ihn anwählen zu können, mußt Du eine besonders gute Wertung erzielen. Also, immer fix durch die Gänge flitzen und auf unnötige Fights verzichten!

Pandemonium 2

Die Cheats gebt Ihr genauso wie die Levelcodes im Paßwort-Menü ein.

Also, wer sieht besser aus – die „Pandemonium"-Biene oder Lara?

Cheats & Passcodes

Cheats

31 Extraleben:
IMMORTAL

Alle Levels auswählbar:
OCMCKKEJ

Passcodes (mit 31 Leben)

Level 02: **ALYBDPOC**	Level 09: **AQQBDPOU**
Level 03: **AMQBDPOE**	Level 10: **AQYBDPOW**
Boss 01: **AMYBDPOG**	Level 11: **ARQBDPOY**
Level 04: **ANQBDPOI**	Boss 03: **ARYBDPPK**
Level 05: **ANYBDPOK**	Level 12: **ASQBDPPM**
Level 06: **AOQBDPOM**	Level 13: **ASYBDPPO**
Level 07: **AOYBDPOO**	Level 14: **ALUBDPOB**
Boss 02: **APQBDPOQ**	Level 15: **AMMBDPOD**
Level 08: **APYBDPOS**	Boss 04: **AMUBDPOF**

IMMORTAL: *Dieser Cheat verschafft Euch 31 Extraleben. Als Bestätigung erhaltet Ihr den Spruch „LIFE OF THE PARTY"*

OCMCKKEJ: *Mit diesem Code kommt Ihr bis zum Ende des Spiels und trefft...*

*...mit 20 Leben auf **RUB THE BUDDHA**...*

...den Ihr mit gar nicht so friedfertigen Absichten schwebend umkreist

Jump & Run

Rosco McQueen

Passcodes

Laundry 2: **FLUFFY**	Harold's 3: **PILLOW**
Laundry 3: **SWEATY**	Leisure 1: **TRICEP**
Auto 1: **HOTROD**	Leisure 2: **MOTION**
Auto 2: **GREASE**	Leisure 3: **HIPHOP**
Auto 3: **BIGEND**	Residential 1: **KENNEL**
Harold's 1: **SMELLY**	Residential 2: **BARREL**
Harold's 2: **WIDETV**	Runaround: **SPLASH**

SPLASH: *Im letzten Level „Runaround" müßt Ihr unbedingt das gelb markierte Quadrat im Eingangsbereich betreten*

Der versteckte Fahrstuhl bringt Euch eine Ebene höher. Springt anschließend auf die Brücke aus Metallgitter

Ab ins Wasser! Rosco schwimmt fast so schön durch den Tunnel wie Lara Croft

Im nächsten Becken verlaßt Ihr das Wasser an der Einbuchtung im Rand – und schon kommt Ihr weiter!

Speed

TOCA Touring Car Championship

Wenn Ihr statt Eures Namens die nachfolgenden Cheats eingebt, habt Ihr Zugriff auf eine Vielzahl von nützlichen und teilweise auch schwachsinnigen Schummeleien.

Cheats

Extrawagen:
CMGARAGE

Kollisionsabfrage aus:
CMNOHITS

Heli-Perspektive:
CMCOPTER

Go-Kart-Ansicht:
CMCHUN

Neuer Hintergrund:
CMSTARS

Cartoon-Hintergrund:
CMTOON

„Micro Machines"-Perspektive:
CMMICRO

Disco-Nebel:
CMDISCO

Niedrige Schwerkraft:
CMLOGRAV

Regen von unten nach oben:
CMRAINUP

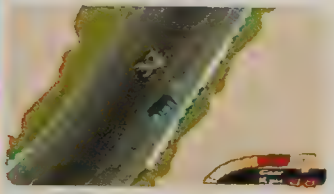
Alle Wagen sind schneller:
XBOOSTME

CMCOPTER: *Tippt ganz einfach den Code statt des Namens von Spieler 1...*

...schon fliegt der Hubschrauber

CMGARAGE: *Das pinkfarbene Flexmobile fährt sehr gut – bei weitem besser...*

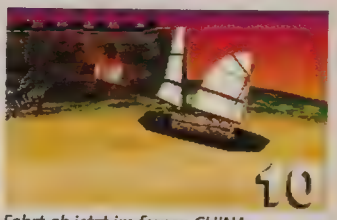
CMCHUN: *...als der tiefergelegte Go-Kart*



CMMICRO: *Von der Ansicht her dem Spiel „Micro Machines" ähnlich, aber natürlich spielerisch um Klassen schlechter*

Explosive Racing

Das Super-Paßwort **LNCMU** schaltet Euch die zusätzlichen Strecken, vier coole neue Wagen und zwei weitere schnelle Motorräder frei.



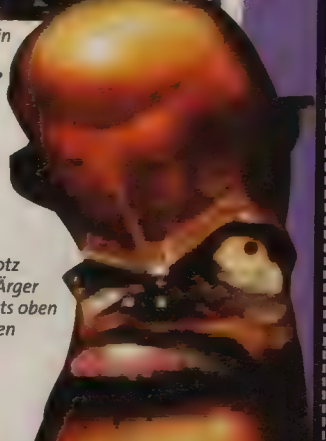
Fahrt ab jetzt im fernen CHINA...

...auf der eiskalten Strecke ANTARCTICA...

...und in der Großstadt SAN FRANCISCO

Dazu paßt natürlich ein flotter Chopper!

Oder lieber ein pikant bemalter Truck?



„MDK": Der Obermotz schielt voll Ärger auf die rechts oben gesammelten Passcodes...

MDK

Passcodes

Stage 1
Level 1-2:
Level 1-3:
Level 1-4:
Level 1-5:
Level 1-6:
Level 1-7:
Level 1-9:
Level 1-10:

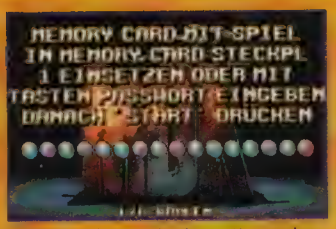
Stage 2
Level 2-1:
Level 2-2:
Level 2-3:
Level 2-4:
Level 2-5:
Level 2-6:
Level 2-7:
Level 2-8:
Level 2-10:

Stage 3
Level 3-1:
Level 3-2:
Level 3-3:
Level 3-4:
Level 3-5:
Level 3-6:
Level 3-8:
Level 3-9:
Level 3-10:

Stage 4
Level 4-1:
Level 4-3:
Level 4-5:
Level 4-6:
Level 4-7:
Level 4-10:

Stage 5
Level 5-1:
Level 5-2:
Level 5-3:
Level 5-4:
Level 5-5:
Level 5-6:
Level 5-7:
Level 5-8:
Level 5-10:

Stage 6
Level 6-1:
Level 6-2:
Level 6-3:
Level 6-4:
Level 6-5:



„MDK": Ihr könnt als Alternative zu den gespeicherten Spielständen die Levels mit den Codes auch direkt anwählen

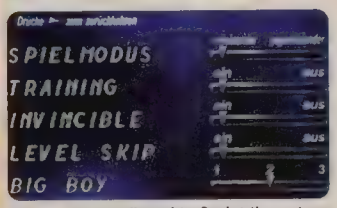
Der Code links führt in Level 6-5 zum Obermotz, der Euch zertrampeln will!

Fight

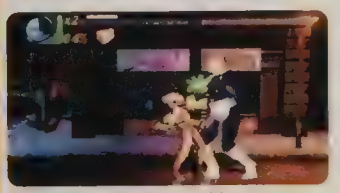
Fantastic Four

In diesem Fightspiel sind vier Cheat-Optionen versteckt. Um sie zu bekommen, müßt Ihr zuerst die **OPTIONEN** anwählen. Geht dann auf **TRAINING** und drückt anschließend gleichzeitig L1 L2 R2. Es erscheinen die neuen Menüpunkte **BIG BOY, FREE PLAY, INVINCIBLE** und **LEVEL SKIP.**

Um jetzt einen Level auszuwählen, schaltet Ihr den **LEVEL SKIP** auf **EIN** und startet ein Spiel. Drückt dann im ersten Level gleichzeitig die Tasten L1 L2 R1 R2. Nun erscheint ein schwarzer Bildschirm mit rötlichen Zahlen, in dem Ihr den gewünschten Level einstellen könnt.



*Die neuen Menüpunkte findet Ihr unter dem bekannten Punkt „**TRAINING**"*

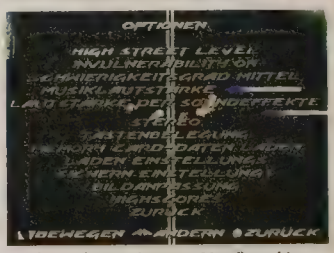


***BIG BOY = 3**: Die Superhelden in XXL*

Fighting Force

Haltet im Hauptmenü ← L1 R2 solange gedrückt, bis am unteren Bildschirmrand der Schriftzug „**CHEAT MODE**" erscheint. Wechselt ins Menü **OPTIONEN**. Nun können alle Levels und Unverwundbarkeit angewählt werden.

Bei aktiviertem Cheat-Modus...



...gibt es die zwei neuen Menüpunkte Levelauswahl und Unverwundbarkeit

Wo der jetzt unbesiegbare Smasher hinlangt, fährt kein Motorrad mehr

„Fighting Force": Wenn die rauskriegen, daß Ihr schummelt...

Time Crisis

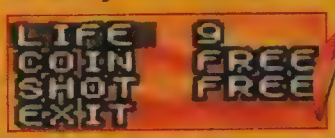
„LEICHT"-Modus im Arcadespiel:
Geht im Arcade-Modus auf den Bildschirm, in dem Ihr die Wahl zwischen „GESCHICHTE" und „SPIELEN AUF ZEIT" habt. Wenn Ihr dort **auf den äußersten Rand schießt**, könnt Ihr zwischen „LEICHT" und „NORMAL" wählen.

Schießt ganz auf den äußersten Rand, um den Schwierigkeitsgrad einzustellen

Cheat-Menü:
Schießt im Main-Screen zweimal ins Loch im „**R**" von „CRISIS" und danach zweimal in die Mitte des Fadenkreuzes. Daraufhin erscheint ein Cheat-Menü.

Ihr müßt ganz genau in das Loch im „R" treffen, sonst funktioniert's nicht

Das Gleiche gilt beim Fadenkreuz!



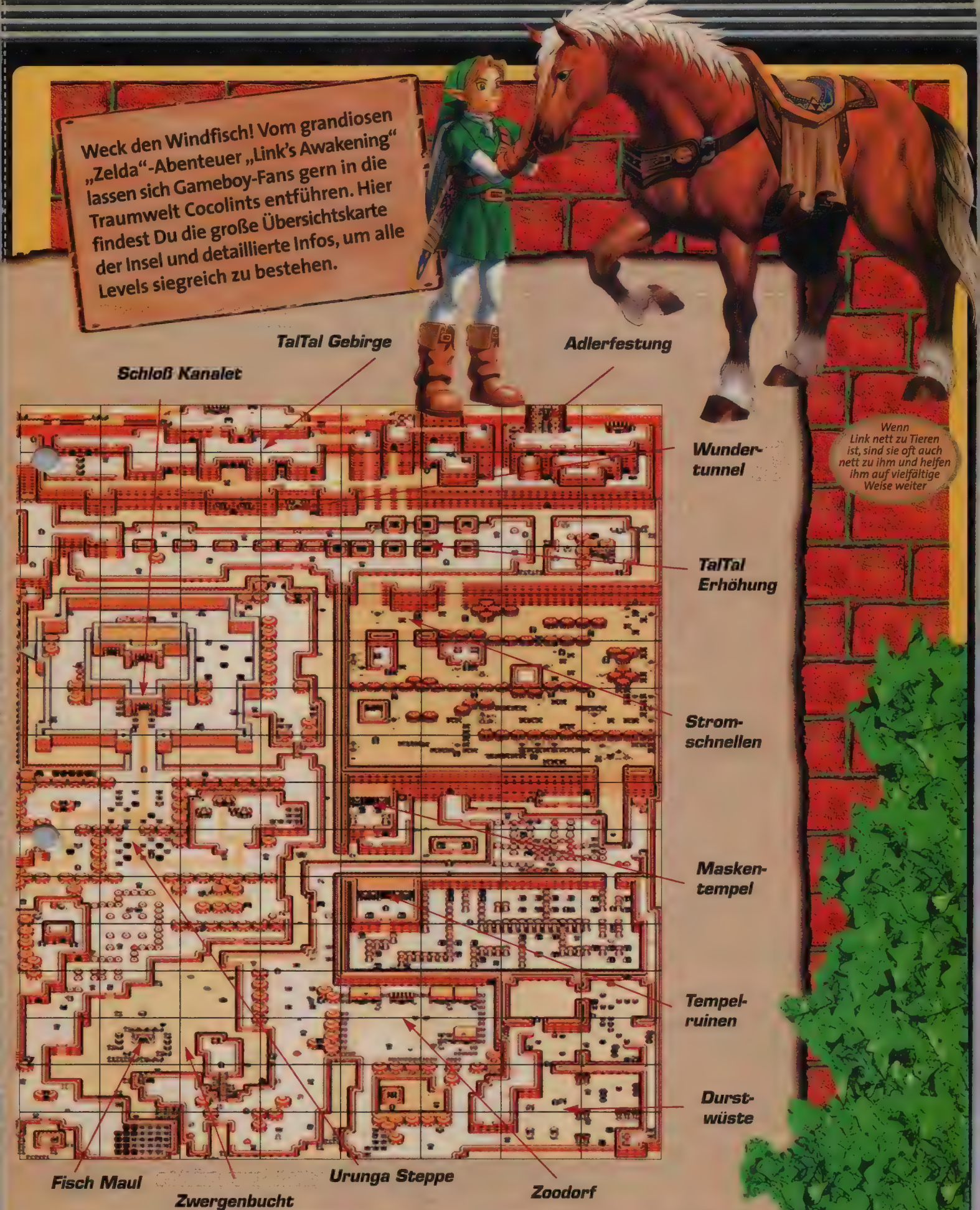
Als Belohnung winkt das Cheat-Menü mit katzenmäßigen neun Leben

ZELDA IV

Link's Awakening

Das Warten auf „Zelda 64" verkürzen Links Gameboy-Abenteuer – jetzt für nur rund 50 Mark im Handel!

Weck den Windfisch! Vom grandiosen „Zelda“-Abenteuer „Link's Awakening“ lassen sich Gameboy-Fans gern in die Traumwelt Cocolints entführen. Hier findest Du die große Übersichtskarte der Insel und detaillierte Infos, um alle Levels siegreich zu bestehen.



Wenn Link nett zu Tieren ist, sind sie oft auch nett zu ihm und helfen ihm auf vielfältige Weise weiter

Der Reptilfelsen

Um ins Innere des Felsens zu gelangen, muß Link dem steinernen Krötenkopf etwas vorspielen. Erklingen die Töne von Warts Krötenrap, kommt es zum Gefecht, in dem Link seine Wirbelklingel einsetzen sollte. Nun kann der Elf das achte Labyrinth betreten, den Somariastab finden und die Octopustrommel erbeuten. Manche der Schatztruhen in diesem Verlies werden erst sichtbar, wenn Link die Abgründe im Raum vollständig mit Bodenplatten ausgelegt hat. Letztlich tritt Link dem fiesen Irrlicht gegenüber, das allerdings gegen seinen Somariastab allergisch ist.

Dieses Schwert (genial zusammen mit den Pegasus-Stiefeln!) und der Enterhaken sind Links beste Waffen

TiPS

- Auch ohne Geld kannst Du im Tante-Emma-Laden in Mövendorf prima einkaufen: Lasse Link einfach den Gegenstand seiner Begierde aus dem Regal nehmen und warten, bis der Verkäufer in eine andere Richtung schaut. Renne nun mit Link nach draußen und Du besitzt den gewünschten Gegenstand.
- Wenn Link in der einen Hand Pfeil und Bogen und in der anderen Bomben hält, läßt sich etwas Nettes anstellen: Wenn Du beide Buttons drückst, feuert Link einen Bombenpfeil ab, der auch die hartgesottensten Gegner umhaut.
- Wenn Link sich an den fliegenden Gockel hängt, ist er während des Fluges leider wehrlos. Wenn er allerdings seinen Bumerang aktiviert, kreist dieser schützend über ihm.

Die Djinn Grotte

Vor der Grotte versperren zähe Schleimsumpfdisteln Link den Weg. Madame Miou-Mious Kugeldogge steht jedoch auf dieses Kraut. Später kann der Elf mit den Pegasus-Stiefeln und dem Schwert diese Pflanzen auch „plattlaufen". Im Inneren des Felsenmassivs stößt Link auf das Tritonshorn und das Kraftarmband.

In einem Raum befinden sich ein eingesperrter Hase, eine Fledermaus und ein Skelettritter. Laß Link sie in der eben genannten Reihenfolge erledigen, und er erhält einen großen Schlüssel. Den Endgegner in Form eines Flaschengeistes bekämpfst Du so: Wirf seine Flasche mehrmals gegen die Wände und laß Link dann sein Schwert einsetzen.

Ware, Tauschgut und Geschenke

Im Verlauf seines Abenteuers braucht Link viele Gegenstände. Hier erhältst Du sie:

Ananas:	Bärenkoch
Angelhaken:	Oma Jaja
Bananen:	Bananenhändler
Besen:	Dr. Wright
Bikini:	Angler
Haarschleife:	Großfamilie
Hibiskus:	Papahl
Honigwabe:	Tarin
Hundefutter:	Struppis Bruder
Liebesbrief:	Christine
Lupe:	Nixenstatue
Schuppe:	Trixi
Stock:	Kiki
Yoshi-Puppe:	Spielhalle

Der Wundertunnel

Wasser hat keine Balken, das muß auch Link erfahren. Ohne die Schwimmflossen, die er in diesem Abschnitt findet, kann er nicht zum Piranhakiller gelangen, der die Neptunharfe bewacht. Konzentriere Dich im Kampf gegen diesen Monsterfisch auf seine Lampe am Kopf. Das Rätsel mit den fünf blinkenden Steinen ist auch ganz einfach: Link läuft einfach in der richtigen Reihenfolge über sie drüber.

Die Teufelsvilla

Von oben betrachtet, sieht diese Labyrinth-Villa wie ein Schlüssel aus. Alle Räume sind anfangs verriegelt, so daß Link erst einmal alle nötigen Schlüssel suchen muß. Zwischendurch entdeckt er die Pegasus-Stiefel, die ihm noch wertvolle Dienste leisten werden.

Die Dodongo-Schlangen füttert Link am besten mit Bomben. Der riesige Augapfel, der das Nixenglöckchen bewacht, wird mit blitzschnellen Ramm-Attacken bezwungen (Pegasus-Stiefel und Schwert).

ZELDA IV

Der Maskentempel

Im Maskentempel stößt Link nicht nur auf zahlreiche Monster, sondern auch auf das zweite Kraftarmband. Damit kann er auch schwere Hindernisse beiseite räumen oder Gegenstände werfen (etwa die Elefantenstatuen, um Wände einzureißen). Dies ist auch nötig, um zum Herrn des Tempels zu gelangen, der Satansmaske: Link stellt sich mitten auf sein Gesicht und legt eine Bombe ab. Nach ein paar Explosionen lacht nur noch einer im Raum. Zur Belohnung gibt es die Seesterntriangel.

Das Schloß Kanalet

Der adelige Richard von Kanalet verrät das Versteck des Schlüssels, der zur Teufelsvilla führt. Link muß ihm dafür fünf goldene Blätter beschaffen, die von Monstern im Schloß versteckt wurden. Findest Du sie, zeigt Richard Link den Weg zum Schicksalsacker, wo der Schlüssel vergraben ist.

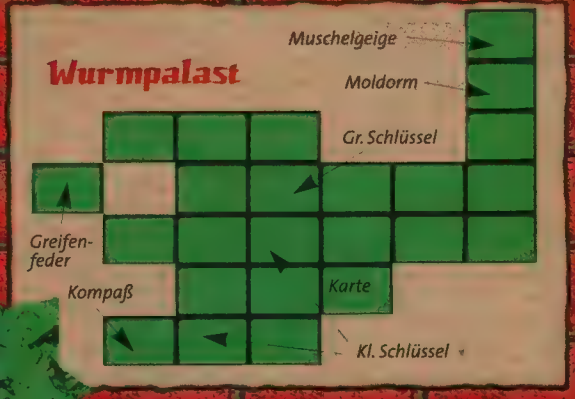
Das Fisch Maul

Mit Hilfe der Schwimmflossen kann Link in das Fisch Maul tauchen. In diesem Level trifft er gleich viermal auf den furchterregenden Stalfos, einen Skelettritter. Den Endgegner in der Schlangengrube zieht der Elf mit dem Enterhaken (findest Du kurz vorher) zu sich, um ihm dann mit dem aufgeladenen Schwert eins überzubraten. Zur Belohnung winkt ihm das Korallenxylophon.

Die Adlerfestung

Die Poseidonorgel wird auf der Spitze der Festung vom Taifunadler bewacht. Anfangs führt jedoch noch kein Weg nach oben. Link muß nämlich die vier Säulen in der zweiten Etage (die die oberen Stockwerke tragen) mit der schweren Eisenkugel zerstören. Erst dann sackt das vierte Stockwerk ab, so daß der Elf auf die Dachterrasse gelangen kann.

Dem Adler sollte Link so entgegentreten: mit dem Enterhaken (unbedingt auf den Schnabel zielen) und dem zuvor gefundenen Spiegelschild (wehrt die Federn ab).



Dank der magischen Gegenstände, die im Spiel verstreut sind, stellt Link auch die heißesten Gegner kalt

Der Wurmpalast

Im Wurmpalast erhält Link das erste Musikinstrument, eine Muschelgeige. Zudem findet er die Greifenfeder, die für seine weitere Expedition unentbehrlich ist. Mit ihr kann er über kleinere Abgründe springen. Sobald Link in der Teufelsvilla die Pegasus-Stiefel an sich genommen hat, kann er auch größere Schluchten überwinden. Gegen den Herrn des Palastes, den Moldorm, setzt Link am besten aufgeladene Schwerthiebe ein.

Das Windfisch Ei

Nachdem Link alle acht Instrumente gesammelt hat, drei Lieder spielen kann und die magische Lupe gefunden hat (um die kleinen Buchstaben im „Buch der Geheimnisse" in der Stadtbücherei von Cocolint zu lesen), solltest Du Dich daran erinnern, daß Links Abenteuer nur ein Traum ist. Nun muß er sich im Windfisch Ei seinen schlimmsten Alpträumen stellen:

Moldorms Schwanz sollte Link mit Schwerthieben attackieren. Ganon greift man am besten mit Schwert und Pegasus-Stiefeln an. Lanmola traktiert der Elf hingegen mit dem Somariastab. Alptraum begegnet er mit Greifenfeder, Pfeil und Bogen oder Bumerang. Den Blob berieselt Link mit Zauberpulver, während er Agahnims Feuerbälle mit dem Schwert zurückfeuerst. Wenn der Windfisch aufwacht, ist Links Traum zu Ende und Dein Abenteuer ebenfalls.

Text und Level-Karten: Michael Martin

NINTENDO 64

Fight

Clay Fighter 63 1/3

Wollt Ihr mit dem **BOOGERMAN** antreten, der aus dem gleichnamigen Mega-Drive-Spiel bekannt ist?

Haltet im Charakter-Auswahlmenü L gedrückt und tippt ↑ → ↓ ← → ←

*Wenn der Cheat funktioniert, wird das rechte untere Fragezeichen durch die Visage von **BOOGERMAN** ersetzt*

Für das **geheime Optionsmenü** müßt Ihr in der Charakter-Auswahl L gedrückt halten und dann den Code C▲ C▶ C◀ C▼ B A eingeben.

*Im normalen Optionsmenü taucht nun der Punkt „**SECRET OPTIONS**“ auf*

*Dort könnt Ihr Euch mit diversen Einstellungen amüsieren. „**BODY TYPE**“ zum Beispiel bezieht sich auf die Körpergröße*

Den Sumokämpfer **SUMO SANTA** aktiviert Ihr durch Halten von L und den Code A C▼ C▶ C▲ C◀ B

*Wenn Ihr den Code korrekt im Charakter-Auswahlbild eingebt, erscheint statt des linken Fragezeichens **SUMO SANTA**...*

*...der mit dem eingestellten Cheatcode „**BODY TYPE = MASSIVE**“ gewaltig mit seiner Wampe um sich schlägt*

Sport

NFL Quarterback Club 98

Cheats

Unendlich viele „First Downs“:
DWNDRV

Erhöht das Spieltempo:
WLTRPYTN

Spieler werden schneller:
MCHLJNSN

Spieler verlieren den Ball nicht mehr aus den Händen:
STYCKYHNDS

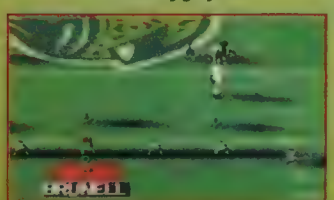
Die Läufer des Gegners werden langsamer:
RNLDSWZNGR

Große Spieler:
GLYTHMD

Winzige Spieler:
SMLMDGT

Das Spielfeld wird glatt und rutschig:
SPRSLYD

***GLYTHMD**: Die richtigen Codes werden mit einem akustischen Signal akzeptiert. Ihr schaltet damit auf große oder mit...*



*...**SMLMDGT** auf sehr kleine Spieler. Witzig: Die Winzlinge sprechen auch sehr hoch, wie lauter kleine Mäuse*

John Madden Football 64

Wenn Ihr sofort nach dem Einschalten des Nintendo 64 L, R und Z gedrückt haltet, werdet Ihr mit der gerenderten Endsequenz belohnt.

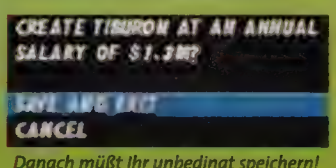
Cheater gewinnen den Anblick eines Pokals

Wollt Ihr das aus lauter hervorragenden Spielern bestehende TIBURON-Team steuern? Kein Problem!

Beim Erstellen eines neuen Spielers müßt Ihr nur im **SEASON MODE -> FRONT OFFICE -> CREATE PLAYER** den Namen **TIBURON** eingeben.

Von nun an steht Euch dieses Team im **EXHIBITION**-Modus zur Verfügung.

*Für diesen Cheat braucht Ihr nur einen beliebigen Spieler **TIBURON** taufen*



Danach müßt Ihr unbedingt speichern!

Helm, Schulterpolster und Tiefschutz – wem das nicht genügt, der sollte lieber nur noch auf Konsole spielen

*Wenn Ihr jetzt auf „**EXHIBITION**“ geht...*

...könnt Ihr dort das TIBURON-Team mit hervorragenden Werten in allen Spielkategorien auswählen

Alles harte Kerle, die Punktebringer der „John Madden Football 64“-Saison – und sie spielen nur für Euch!

Mixed

SNES

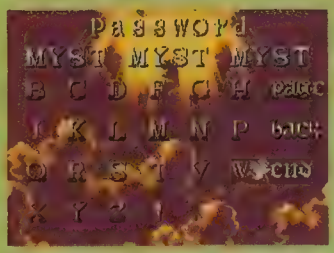
Actraiser 2

Der Nachfolger des berühmten ersten Teils beinhaltet mit drei Schwierigkeitsstufen selbst für Spieleprofis einige Herausforderungen. Wir bieten Euch hier die gesammelten Paßwörter:

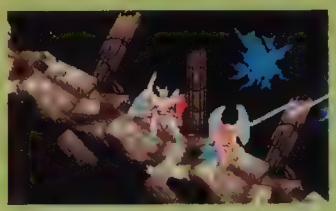
Passcodes

Easy	Normal	Hard
Level 1-1: XZKC XBZN XXZD	Level 1-1: XZKC XBZM WTHC	Level 1-1: XZKC XBZM FSFC
Level 1-2: JCLD XYTX SLCS	Level 2-1: MLWK BPZW YJCW	Level 1-2: FCLD XYTX XXXJ
Level 2-1: MWMX YJKP BCCH	Level 2-2: MMFH MBKC FFTZ	Level 2-1: MLWK BPZW LBPJ
Level 2-2: MFLT CMSP TPTF	Level 3-1: MSCY HKHD ZFHC	Level 2-2: MMFH MBKC HJWP
Level 3-1: JYWT TSTP MBXX	Level 3-2: MFLT CMSP XWFZ	Level 3-1: MSCY HKHD BYMF
Level 4-1: MFLH MFDS LTYP	Level 4-1: MFLH MFDS HXPS	Level 3-2: MFLT CMSP WXJK
Level 4-2: MFMJ PLBW YYJP	Level 4-2: MFMJ PLBW LPCX	Level 4-1: MFLH MFDS PHYX
Level 5-1: MFMS TTLK WSFP	Level 5-1: MFMJ TTLK FPTP	Level 4-2: MFMJ PLBW MSYW
Level 5-2: MFMJ TWSY FYPX	Level 5-2: MFMJ TWSY HMTF	Level 5-1: MFMJ TTLK HTWT
Level 6-1: MFXT SHJT BDLY	Level 6-1: MFXT SHJT CYTP	Level 5-2: MFMJ TWSX JSHJ
Level 6-2: MFCY BDXF CXBY	Level 6-2: MFCY BPXF DWKL	Level 6-1: MFZT SHJT DLWP
	Level 7-1: MFCL SYMC MCXF	Level 6-2: MFCY BPXF YZJT
	Level 7-2: MFCL SYMX WKTD	Level 7-1: MFCL SYMC PWWK
		Level 7-2: MFCL SYMX FJSD

Letzter Level mit unendlich Leben
MYST MYST MYST



*Das Super-Paßwort **MYST MYST MYST**...*



...schickt Euch in den letzten Level. Dort stirbt Eure Gefährtin – trotz all Eurer Leben könnt Ihr nichts dagegen tun!

Syndicate

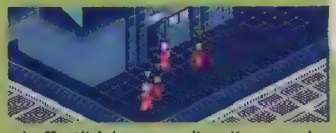
Passcodes

Mission 10:
BLW-KJN6TJLR8M7CB
Mission 20:
CBBVF7B7-KP9THNMKCKB
Mission 34:
9296Q7J1N7NDS84THB
Mission 42:
15CW6L0BMLH-68JB
Mission 49:
NFHB0BZ-S78HB

In den Codes sind alle Informationen über Eure Spielerfolge gespeichert

In der 49. Mission ist beinahe schon die gesamte Erde weiß eingefärbt

Laut der EINWEISUNG sollt Ihr nicht nur die gegnerischen Cyborgs verschrotten, sondern auch die Presse-Roboter...



...hoffentlich kommen diese Kommando-Trupps nie bei der SCREENFUN vorbei!

Hagane

Für unendlich viele Continues begebt Ihr Euch ins Konfigurationsmenü und hört Euch die **Musikstücke 9, 8, 7** und **6** in der genannten Reihenfolge an.

Spielt als erstes das Musikstück mit der Nummer 9, dann nacheinander 8, 7 und 6

Als Bestätigung des Cheats erscheint hinter dem Wort „CONTINUE" ein Unendlichkeitszeichen („∞")

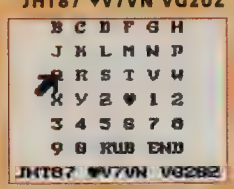
„Syndicate": In der letzten Mission könnt Ihr aus vielen Agenten auswählen

Mixed

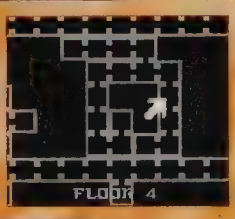
GAMEBOY

Dr. Franken

Das Super-Paßwort verschafft Euch dem Zugang zum letzten Level und ein gut gefülltes Inventar:
JHT87 ♥V7VN VG20Z



Beachtet unbedingt das Herz am Anfang des zweiten Codeworts!



Ihr beginnt im 4. Stock mit jeder Menge nützlicher Gegenstände

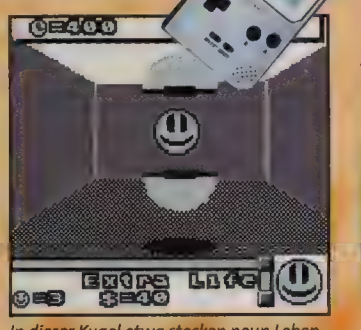
Auch Eure weibliche Schöpfung ist schon fast fertiggestellt (dieses Lächeln...)

Faceball 2000

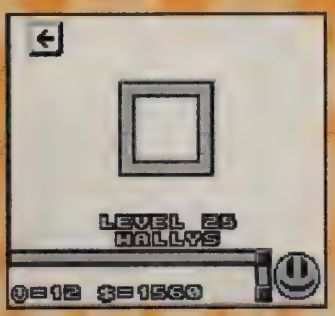
Befolgt Ihr diese bebilderte Anleitung Schritt für Schritt, dann winken Euch neun Zusatzleben und Level-Warps.

Feuert im 1. Level genau fünfmal auf den blinkenden Levelausgang

Ihr werdet in einen Level gebeamt, in dem neben verschiedenen Level-Warps auch Bonuskugeln zu finden sind



In dieser Kugel etwa stecken neun Leben



Probiert die verschiedenen Ausgänge aus – durch einen kommt Ihr in Level 25!

Jurassic Park

In diesem Spiel mit dem berühmten Titel und vielen zähnefletschenden Dinosauriern zum Jagen wurde vom Hersteller ein Level-Skip eingebaut.

Wenn der T-Rex das Maul geöffnet hat, gebt Ihr möglichst schnell ein:
↑ ↓ ← → ↑ ↓ →
SELECT
↑ ↓ ← → ↑ ↓ →
SELECT

*Wollt Ihr jetzt im Spiel einen Level überspringen, haltet Ihr **START** gedrückt und betätigt dann **SELECT***

So schummelt Ihr Euch durch alle Levels bis zu den Credits am Schluß

Text: Andreas von Lepel · Foto: BRAVO Sport

In „Theme Hospital" mußt Du nicht nur die seltsamsten Krankheiten heilen: Der ganze Krankenhausbetrieb funktioniert nur, wenn Du als Klinikchef den Überblick behältst. SCREENFUN kennt Rezepte für das Spiel.

Die Patienten sollen nicht ziellos durchs Krankenhaus irren. Eine Rezeption im Eingangsbereich ist daher sehr wichtig

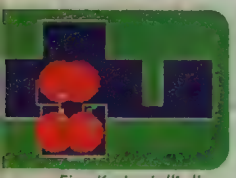
Durch größere Räume fühlt sich das Personal viel wichtiger und wird besser arbeiten.

theme HOSPITAL™

Getränkeautomaten in den Fluren: Solche kleinen Aufmerksamkeiten sichern Dir das Wohlwollen wartender Patienten

Gut geplant ist halb gewonnen!

Das Wichtigste, damit Dein Krankenhaus gut funktioniert, ist natürlich die Planung. Um nicht unnötig unter Zeitdruck zu geraten, solltest Du die Spielgeschwindigkeit am Anfang eines Levels auf die erste Stufe hinunterregeln. Meistens läßt sich die Klinik auf diese Weise bereits binnen eines Monats ausstatten.



Eine Karte stellt die „Reichweite" aufgestellter Heizkörper als rote Kreise dar

Der Empfang gehört ans Haupttor. Aber auch die wichtigsten Abteilungen sollten in der Nähe des Haupteingangs liegen – dazu zählen die Allgemeinmedizin und die Psychiatrie sowie die Pharmatheke. Die Raumgröße spielt ebenfalls eine wichtige Rolle: Zum einen schlagen zu kleine und dunkle Arbeitsräume Deinen Angestellten aufs Gemüt. Zum anderen muß im Flur ausreichend Platz für Bänke und Getränkeautomaten sein. Auch Mülleimer und Pflanzen sollten im Gang stehen.

Vor der Allgemeinmedizin müssen besonders viele Sitzplätze vorhanden sein. Hier herrscht nämlich der meiste Betrieb. Stelle viele Getränkeautomaten auf, etwa alle acht Plätze einen. Pflanzen verhindern Epidemien. Nicht fehlen dürfen auch Mülleimer in gelegentlichen Abständen sowie ein Feuerlöscher (gut fürs Image!).

Auch Heizkörper müssen sein: Sinnvollerweise werden sie nicht zu nah an die Außenwände gestellt. Sonst beheizen sie die Parkanlagen mehr als das Hospital. Ab dem achten Level empfiehlt es sich, mindestens zweimal die Pharmatheke und dreimal die Allgemeinmedizin einzuplanen. Jeweils eine dieser Abteilungen sollte nahe beim Hubschrauber-Landeplatz liegen.

Immer Ärger mit den Angestellten

Achte darauf, daß das richtige Personal am richtigen Ort eingesetzt wird. Nur ein Arzt mit Forscherdrang wird sich in der Forschungsabteilung wohlfühlen. Ein Chirurg wiederum gehört in den OP und nicht in die Psychiatrie. Krankenschwestern mußt Du vor allem an der Pharmatheke und auf der Station einsetzen. Auch genügend Handlanger werden gebraucht. Sie halten den Krankenhausbereich sauber, reparieren Maschinen und kümmern sich um die Pflanzen.

Bewerbungsunterlagen: Sieh Dir alle Infos gut an, bevor Du die Stelle vergibst!

Bei der Auswahl des Personals ist ein Blick auf die Fähigkeiten und Hobbys der Bewerber aufschlußreich. Faulpelze werden sich kaum als Arbeitstiere entpuppen. A. Ritterkamp zum Beispiel (der Bewerber auf dem Bild links) ist sicher keine Bereicherung fürs Team.

So behandelst Du die seltsamsten Krankheiten

Krankheit	Behandlung	Personal
Aufgeblasenheit	Entlüftungsraum	Arzt
Spitzzüngigkeit	Spitzzungenreibe	Arzt
Strahlender Patient	Entseuchungsanlage	Arzt
Coplus Cahlus	Hair-Repair-Komplex	Arzt
Haarspalterei	Elektrolyse-Station	Arzt
Rückgratlosigkeit	Wirbel-Säule	Arzt
Außerirdische DNA	DNA-Befestiger	Arzt
Schmalzstimme	Psychiatrie	Psychiater
Transparenz	Pharmatheke	Schwester
Tarnkappe	Pharmatheke	Schwester
Poliorte Knochen	Poliklinik	Schwester

Notruf!

Kündigt sich ein Notfall an, geht es um jede Sekunde. Prüfe zuerst, ob die Notfall-Patienten auch behandelt werden können. Sie kommen dann an die erste Stelle der Warteschlange vor der zuständigen Abteilung.

Es darf geforscht werden!

Wichtig für ein funktionierendes Krankenhaus ist die Verteilung der Forschungsgelder. Bevor Du Dich auf bestimmte Krankheiten spezialisierst, müssen neue Behandlungs- und Diagnosegeräte entwickelt werden. Für „Standard-Kranke", die aus der Pharmatheke versorgt werden, ist die Medikamenten-Forschung wichtig. Diese Forschung verbessert den Heilungserfolg. Die Apparate solltest Du erst im weiteren Spielverlauf verbessern. Sie werden dann stärker und länger beansprucht. Idealerweise sollten mehrere Forscher in der Abteilung arbeiten. Damit werden rasch Ergebnisse erzielt.

Verflixte Pestilenz!

Das Hammer-Rezept gegen eine Epidemie ist die Spezialspritze. Schickst Du die Kranken nach Hause ins Bett, drohen einer Ausweitung der Seuche und eine saftige Geldstrafe. Zumeist wirst Du beim Vertuschungsversuch sowieso von der Obrigkeit erwischt. Kümmere Dich daher gleich um viele Pflanzen und eine saubere Klinik.

Für den Notfall

Sobald das erste Fax mit einer Nachricht ankommt, gib per Mauszeiger auf der Fax-Tastatur die Zahlenfolge **2 4 3 2 8** ein. Drücke dann auf **START** (die grüne Taste rechts unten im Bild). Jetzt kannst Du während des Spiels Cheats anwenden:

Cheats

SHIFT + C vermehrt das Konto um 10.000 Dollar
CONTROL + C verschafft Dir alle Forschungsergebnisse des Levels
CONTROL + M bringt das Ende eines Monats auf der Stelle herbei

Dieser Trick muß gelegentlich bei weiteren Faxen aufgefrischt werden.

Auch wenn Hersteller Bullfrog den Arzt mit der Kettensäge winken läßt: nicht rohe

Das Klinik-Fax (r.) spuckt wichtige Nachrichten aus. Außerdem dient es zum Schummeln

Text: Michael Martin

Der Techno-Hammer für deinen PC!

bhv

RUBBERDUCK – Der Hardcore-Techno-Synthesizer

Mit RUBBERDUCK wird der Kult-Synthesizer in der Techno- und Rave-Szene – der TB 303 – auf die PC-Plattform gebracht! Die Sounds werden vom Prozessor deines PCs in Echtzeit berechnet. Dabei sind extrem schrille Sound-Sequenzen realisierbar. RUBBERDUCK arbeitet in Realtime und bietet viele Effekte der Techno-Musik! Die Sequenzen werden per MIDI-Keyboard, über die PC-Tastatur und – gerade für den Anfänger interessant – per Zufallsgenerator eingegeben. Parallel laufende Wave-Loops werden automatisch auf das eingestellte Tempo synchronisiert. Das komplette Arrangement ist als Wave-Datei speicherbar.

CD-ROM & Handbuch
ISBN 3-8287-8016-4
49,95

Dein 16-Kanal-DJ-Studio für alle Live-Einsätze!

MIXMASTER PRO ist das 16-Kanal-Musik-Studio der neuesten Generation, das speziell für den Live-Einsatz entwickelt wurde. Aus über 1100 DJ-Sequenzen erstellst du live deine eigenen Dance-Floor-Hits. Dabei verwandelt sich deine Computer-Tastatur in ein kreatives Musik-Werkzeug, mit dem du Sample-Sequenzen neu einmischen kannst. Außerdem bietet dir MIXMASTER PRO ein Mischpult mit Panorama, variable Geschwindigkeiten, Echtzeit-Pitchshifting und Effekte.
Ob Dance-Floor, House, Rave, Trance, Hardcore, HipHop, Acid-Jazz, Rock ... dein Song kann in Top-CD-Qualität gespeichert werden.

CD-ROM & Handbuch
ISBN 3-8287-8030-X
49,95

HOUSE OF MUSIC © by bhv

MIXMASTER SampleKit I mit Spur-Editor

MIXMASTER SampleKit I bietet über 500 brandneue Samples aus der DJ-Szene für das Hauptprogramm MIXMASTER PRO. Die Library ist auch zu allen Musik-Tonstudios kompatibel, die das Wave-Format unterstützen. Zusätzlich bietet dieses Samplekit ein PlugIn (Programm-Erweiterung) an, das automatisch im Hauptprogramm integriert wird. Dieses PlugIn stellt ein megapraktisches Konstruktions-Tool dar, mit dem du die erstellten Musikspuren und selbstverständlich auch komplette Songs nachträglich bearbeiten und optimieren kannst.

CD-ROM & deutsches Handbuch
ISBN 3-8287-8031-8
29,95

bhv-Computersoftware und -bücher erhälst du im Buchhandel, in PC-Fachgeschäften und in gut sortierten Warenhäusern.
Bestellungen gegen Verrechnungsscheck oder Kreditkarte: American Express, VISA oder Eurocard (bitte Kartennummer und Gültigkeitsdauer angeben)
bhv Verlag • Novesiastraße 60 • 41564 Kaarst • Telefon: 02131 - 765168 • Fax: 02131 - 765432

3D-shoot

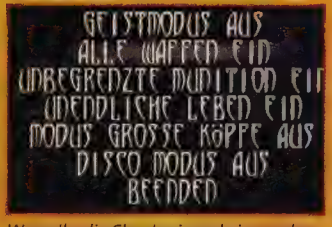
Turok

Cheats

Alle Waffen:
MGRLSGTM
Unendlich Munition:
RHNSRLL
Unendlich Leben:
JFFSPNGDNBRG
Geist-Modus:
MBRNKLSN
Große Köpfe:
PRMSHN
Disco-Modus:
BGGNTSS

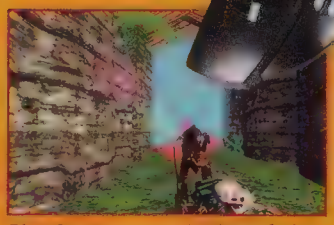
PRMSHN: *Die Cheats gehören in das dafür bereitgestellte Cheat-Menü*

Das Ergebnis wird sofort sichtbar: Große Köpfe sind auch gute Ziele



Wenn Ihr die Cheats einmal eingegeben habt, lassen sie sich bequem im Menü aktivieren und wieder ausschalten

MGRLSGTM: *Am linken Bildrand seht Ihr einen Teil der ertricksten Waffen-auswahl*



Diese Superwumme zeigt die grafische Brillanz der 3Dfx-Karte: Der Dino...

...verendet in einer bombastischen Explosionswelle (war übrigens Notwehr)

Machine Hunter

Noch sieht das Titelbild normal aus, die Schrift „MACHINE HUNTER" steht prominent über den Menüpunkten

*Gebt jetzt im Paßwort-Menü den Cheat namens **???HOST???** ein – oh Wunder...*

„Turok": Pfeil und Bogen sind ja ganz schön, aber mit unseren Waffen-Cheats hat der Jäger mehr drauf

...der Titel hat sich verändert: Aus „MACHINE HUNTER" wurde „HOST" – und zusätzlich gibt's auch noch „CHEATS"

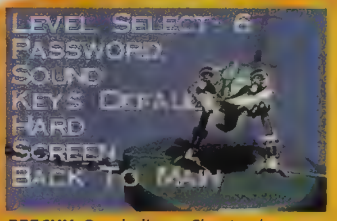
Im Cheat-Menü könnt Ihr viele Dinge wie den Level, die Unverwundbarkeit und unbegrenzte Power-Ups einstellen

Amok

Die Cheats werden genau wie die normalen Paßwörter für die einzelnen Missionen eingegeben.

Passcodes & Cheats

Passcodes		Cheats	
Mission 2, Phase 1:	**CBYXYC**	Unsichtbarkeit:	**BABYXX**
Mission 3, Phase 1:	**XABXAB**	Levelauswahl:	**ZZZCYX**
Mission 3, Phase 2:	**AZCBXC**	Dauerfeuer:	**YAYAYA**
Mission 4, Phase 1:	**YYBBCY**	Credits:	**ZAZACC**
Mission 4, Phase 2:	**BAXCXX**		



ZZZCYX: *Durch diesen Cheatcode erscheint die Levelauswahl im Menü...*

...mit der Ihr direkt zu den letzten Missionen vorstoßt – achtet dabei auf die Feinde auf dem Radarschirm!

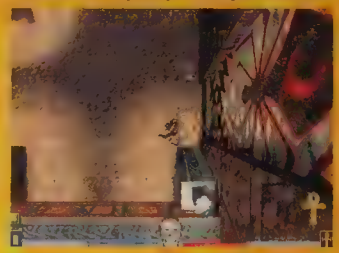
Mageslayer

Die Cheats gebt Ihr als Kommandos in die Konsole ein. Drückt dafür zuerst [^], also die Taste links neben der [1].

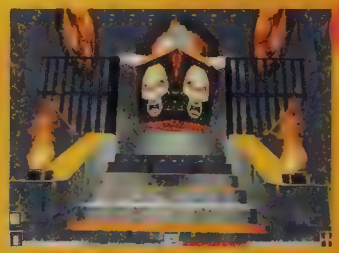
Cheats

Ich-Perspektive:
+6DOF
Endsequenz:
BIGFINALE
Listet alle Karten auf:
DIR MAPS
Lädt eine Map:
MAP ◄MAPNAME►
Flug-Modus:
FLY
No-Clipping-Modus:
NOCLIP
Alle Gegner töten:
ODE TO JACK
Magischer Angriff:
IMPULSE 10
God-Mode (Gott-Modus):
IMPULSE 11

Die Schummeleien werden alle in der sogenannten Konsole eingetippt – das heißt, im oben gezeigten Eingabebereich



map <mapname>: *Mit diesem Cheat wählt Ihr einen Level aus. Die einzelnen Namen der Levels erhaltet Ihr mit dem Kommando **dir maps***



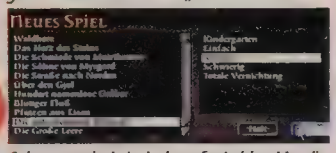
+6dof: *Ihr fühlt Euch gleich stärker zu Hause, wenn Ihr die Umgebung aus der Ich-Perspektive betrachtet*

ode to jack: *Diese Lobpreisung eines gewissen Jacks hat den Effekt, sämtliche Gegner glatt hinwegzufegen*

Myth

Da haben es Euch die Programmierer wirklich einfach gemacht: Für die vielgesuchte Levelanwahl müßt Ihr nur die **[LEERTASTE]** gedrückt halten und dann ein neues Spiel anwählen.

*Haltet in diesem Bild die **[LEERTASTE]** gedrückt und aktiviert „**NEUES SPIEL**“*

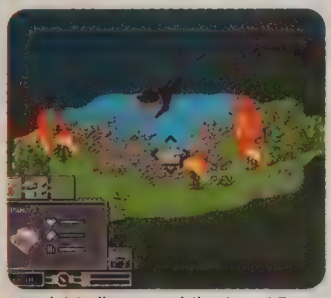


Schon erscheint ein komfortables Menü zur Auswahl der gewünschten Schlacht

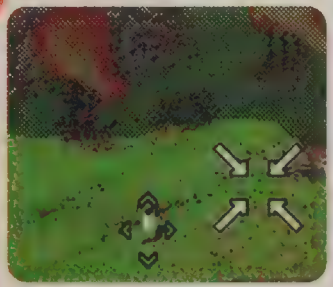
Akte Europa

Während der Missionen könnt Ihr mit den Zahlen 1-6 auf dem Ziffernblock die Rolle der Gegner übernehmen.

Die 0 steht für Euch selbst, die 1-6, je nach Anzahl der gegnerischen Parteien, für die vorhandenen Feinde.



Noch ist alles normal, Ihr steuert Eure eigenen Einheiten durch die Gegend



Doch nach dem Seitenwechsel spielt Ihr auf einmal die grüne leichte Infanterie...

...oder die verloren wirkenden Roten

Balls of Steel

Drückt zuerst die **[DRUCK]**-Taste – Ihr findet sie rechts von [F12]. Gebt dann die einzelnen Cheats ein. Aber Achtung: Nicht jeder der aufgeführten Cheats funktioniert auf jedem Spieltisch!

Cheats

Die „Kickbacks“, die Euren Ball wieder ins Spiel schleudern, werden aufgefrischt (beliebig wiederholbar):
BUCKET

Video:
COUCH POTATO

2-ball aktiviert:
EVIL TWIN

Extraball erleuchtet:
FREAKSHOW

Superkanone:
NERF GUN

Superpops erleuchtet:
POPCORN

Crawler attack erleuchtet:
ROACH MOTEL

Target practice (Zielübung):
T-MINUS 1

Bug hunt:
T-MINUS 2

Guard duty:
T-MINUS 3

Xenophobia:
T-MINUS 4

Meteor storm:
T-MINUS 5

Rescue:
T-MINUS 6

Showdown:
T-MINUS 7

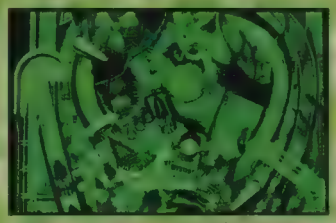
Final assault:
T-MINUS 8

3-ball aktiviert:
TRIPLETS

Sehr schneller, roter Powerball:
WARP CORE

***WARP CORE**: Der Powerball ist blutrot und flitzt höllisch schnell über den Tisch*

***BUCKET**: Mit diesem Cheat könnt Ihr die „Kickbacks“ ständig wieder aufladen und damit die Bälle retten*



Auf dem Spieltisch sind auch viele Gags versteckt. Hier zum Beispiel seht Ihr den düsteren Nachtsicht-Modus

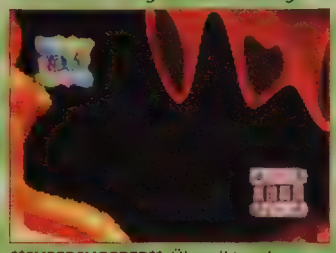
Falls plötzlich goldene Pfeile auftauchen, befindet Ihr Euch im Superbonus-Modus. Schießt einfach auf die Pfeile, bis sie verschwinden, und es gibt massig Punkte

WORMS 2

Die Passcodes und Cheats findet Ihr im Kasten unten. Beachtet dabei unbedingt eines: Drückt nach Eingabe der Cheats im Spiel die **[BACKSPACE]**-Taste, also die Taste zum Löschen von Buchstaben vor dem Cursor.

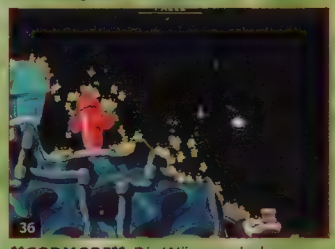
Übrigens: Die Passcodes von Level 1 bis 45 ergeben, direkt aneinander gelesen, eine kleine „Worms“-Geschichte.

*Der Cheat wird nach seiner Eingabe durch die Meldung *****OK***** bestätigt*



***SUPERSHOPPER**: Überall tauchen Kisten mit grünlichem Schimmer auf*

Die neuen Würmer sind gemeiner und besser ausgerüstet als ihre Kollegen im ersten Teil



***GODMODE**: Die Würmer sind unverletztlich, es gibt auch keine Anzeige der Lebenspunkte mehr. Aber: Ertrinken können sie immer noch, also Vorsicht!*

Cheats & Passcodes „Worms 2“

Cheats

Alle Würmer sind unsterblich:
GODMODE
[BACKSPACE]

Jede Menge Kisten mit Waffen werden ins Szenario gebeamt:
SUPERSHOPPER
[BACKSPACE]

Passcodes

Level 01
ONCEUPONA
Level 02
TIMETHEREWERE
Level 03
SOMESMALL WORMS
Level 04
WHOGOTVERYVERY
Level 05
ANNOYEDAND
Level 06
DECIDEDTO
Level 07
GOTOARMSIN
Level 08
ORDERTOWIPE
Level 09
OUTTHEIR
Level 10
VICIOUSENEMY
Level 11
COUNTERPARTS
Level 12
THEYDEVELOPED
Level 13
SOMEREALLY
Level 14
COOLWEAPONS SUCH
Level 15
ASBANANABOMBS
Level 16
ANDMAGICBULLETS
Level 17
THEYTRAINED
Level 18
ALLNIGHTSAND
Level 19
EVERYDAYSOTHEY
Level 20
WOULDBECOME
Level 21
PROFICIENT
Level 22
INTHEIRWORMLY
Level 23
WAYSSOMETIMES
Level 24
THEYWOULDSHOOT
Level 25
GRANNIESJUST
Level 26
FORFUNANDLAUGH
Level 27
ABOUTITINTHE
Level 28
EVENINGTIME
Level 29
WEAPOLOGISEON
Level 30
BEHALFOFALLTHE
Level 31
TERRITORIESTHAT
Level 32
WEWENTTOTHE
Level 33
TROUBLEOFTRANS LATING
Level 34
WORMS2INTOBUT WE
Level 35
DIDNTHAVETIMETO
Level 36
TRANSLATETHESE
Level 37
PASSWORDSNOTT HAT
Level 38
THEYNEEDTOBEDO NE
Level 39
WESUPPOSETHAT
Level 40
YOUAREREALLY
Level 41
EXPECTINGTO
Level 42
SEEAWONDERFUL
Level 43
CHEATMODEWHEN
Level 44
FINISHTHEMISSI ONS
Level 45
ANDYOUARERIGHT

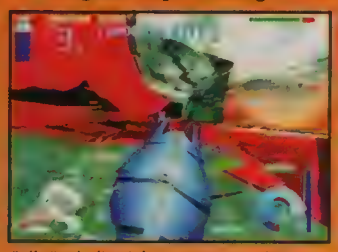
Text: Andreas von Lepel

HELP

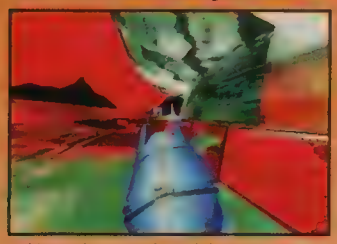
SATURN

Speed

Cyber Speedway



Falls Euch die vielen Anzeigen stören...



...könnt Ihr sie während des Rennens durch Drücken von Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ weg- und natürlich auch wieder zuschalten

Mixed

Dragon Heart

Passcodes

Fluß:
3R4RW 7TBK3 HSPLH
Ebene:
LLPPG Z4CMB BRGCD
Pendawood:
XC9ND HRSWN NSCJT
Das Dorf Fyrd:
SBQKP 6PQHC HBHX3
Die Gebirgsbarbaren:
XDP4K ZQQVF QRB7S
Das Dorf Ulather:
KGKBD P4QWZ 737XC
Der Chanon-Sumpf:
7GV7B V3LDC VFLN3
Gruft von Camelot:
GCCCL QDQMD 3BWR3
Schlachtfeld:
J643Z TSHZP K46MN
Caer Einonoch, Kampfarena:
3KBCD HJP7C BG9FF
Burghof:
B9DGX DVLQH 9JS6M

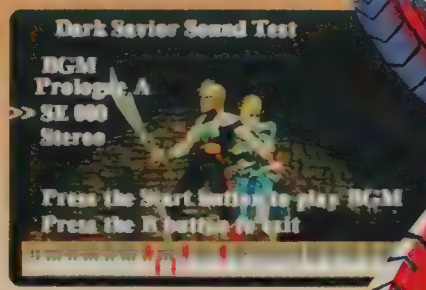
Das Paßwort für den letzten Level verschafft Euch zusätzlich auch noch...

...eine gute Ausrüstung und sieben Leben

Diese Leben könnt Ihr im Burghof auch gut gebrauchen – laßt Euch bloß nicht mit dem Rücken an eine Wand drängen!

Dark Savior

Geht in den Sound-Test und drückt dort Ⓧ, Ⓨ und Ⓩ. Am unteren Bildrand erscheint ein Klavier, das jeden Song auf den Tasten mitspielt.

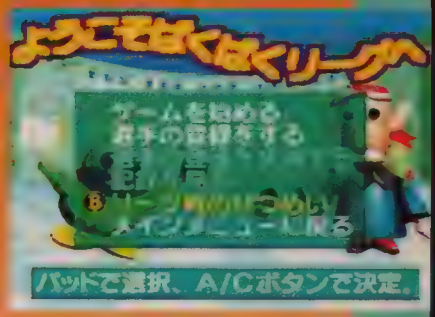


Mit Hilfe des Pianos könntet Ihr lernen, die schönen Melodien aus „Dark Savior" selbst nachzuspielen!

Die Helden aus „Dark Savior" sehen nicht gerade so aus, als ob sie Klavier spielen, oder?

Baku Baku

Wenn der Eröffnungsbildschirm mit Laub und den Augen erscheint, drückt Ihr Ⓑ Ⓐ Ⓒ ↑ Ⓑ Ⓐ Ⓒ ↑ START. Damit kommt Ihr in ein verstecktes, aber leider nicht übersetztes Optionsmenü.



Viel Spaß beim Experimentieren: Dieses geheime Optionsmenü der japanischen Designer wurde nicht übersetzt

Gute Zahnpflege bei den Monstern aus „Baku Baku"

MEGA DRIVE

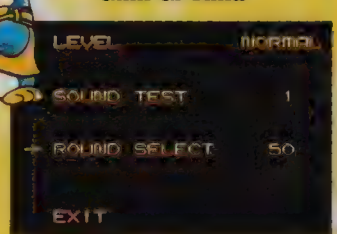
2D-shoot

Gaiares

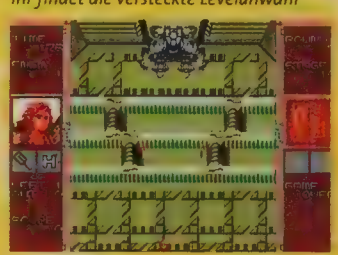
Wollt Ihr Unverwundbarkeit? Kein Problem: Schaltet zuerst einmal im Spiel auf **PAUSE**. Haltet dann Ⓐ+Ⓒ gedrückt und betätigt ←. Das Bild „erstarrt", nichts bewegt sich mehr. Wenn Ihr die Pause beendet, bleibt Ihr bis zum Ende des Levels unverwundbar.

Aufgrund Eurer Unverwundbarkeit explodieren die Gegner durch Berührung mit Eurem Raumschiff. Diesen Cheat könnt Ihr in jedem Level wiederholen!

Gain Ground



Drückt im Optionsmenü Ⓐ Ⓒ Ⓑ Ⓒ. Ihr findet die versteckte Levelanwahl

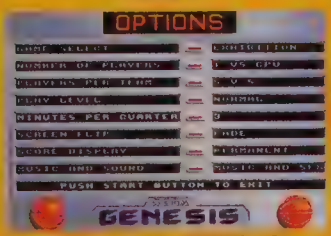


Danger! In der 50. und letzten Runde werdet Ihr mit Lenkraketen beschossen

MEGA DRIVE

Sport

Dave Robinson's Supreme Court



Haltet bei den Optionen Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ gedrückt, und Ihr könnt die Spielzeit von normalerweise mindestens drei Minuten...

...auf bis zu 20 Sekunden verringern

Jump & Run

Ghouls'n Ghosts

Um die in diesem megaschweren Klassiker verborgenen Schummeleien freizuschalten, drückt Ihr im Titelbild die Tastenfolge ↑ ↓ ← → so oft, bis Ihr einen Ton hört. Ab jetzt sind die aufgeführten Level-Cheats aktiviert.

Weiterhin gibt es noch die Unverwundbarkeit. Wartet dazu auf die **„PUSH START BUTTON"**-Nachricht und drückt dann ⒶⒶⒶⒶ↑↓←→. Ihr hört einen Ton. Wenn Ihr jetzt das Spiel mit Ⓑ+START startet, kann Euch praktischerweise nichts mehr passieren.

Level-Cheats

The Floating Island on the Lake:
Ⓐ+START

The Village of Decay:
↑+START

Town of Fire:
↑+Ⓐ+START

Baron Rankle's Tower:
↓+START

The Crystal Forest:
←+START

Horrible Faced Mountain:
↓+Ⓐ+START

Loki:
↓+→+START

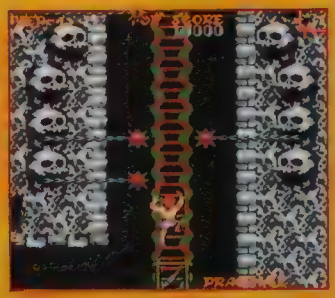
The Ice Slopes:
←+Ⓐ+START

Beginning of Castle:
→+START

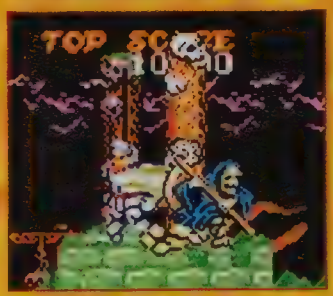
Middle of Castle:
→+Ⓐ+START

ACHTUNG: Schaltet die Level-Cheats und die Unverwundbarkeit erst dann frei, wenn das Titelbild so aussieht

Die Level-Cheats bringen Euch maximal bis zur Mitte des Bergschlosses...

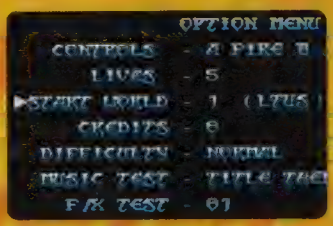


...die letzten Meter müßt Ihr Euch hart erkämpfen. Hier solltet Ihr den Rhythmus der Kugelketten auswendig lernen



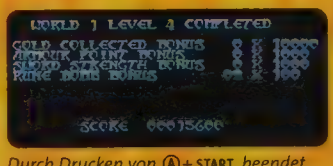
Oder Ihr schaltet einfach die Unverwundbarkeit an – und selbst das gefürchtete Fallbeil verliert an Schrecken

Galahad



*Aktiviert den Cheat-Modus, indem Ihr im Optionsmenü als Anfangswelt (START WORLD) den Code **LTUS** eintragt*

Damit habt Ihr immer fünf Leben, selbst wenn Ihr gelegentlich auf Spitzen fallt

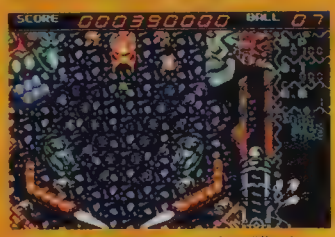


Durch Drucken von Ⓐ+START beendet Ihr den Level übrigens sofort erfolgreich

Mixed

Dragon's Fury

*Dank des Paßworts **DEVILCRASH**...*

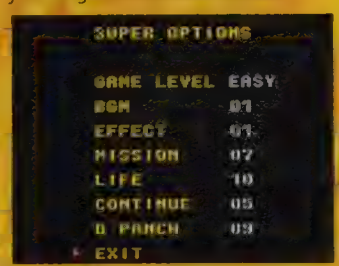


...startet Ihr mit ganzen acht Bällen!

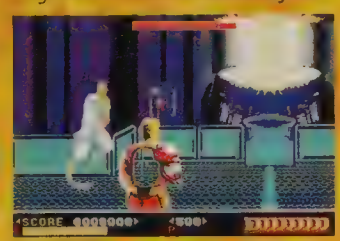
Dynamite Duke

*Für das Cheat-Menü stellt Ihr zuerst den Cursor auf den Menüpunkt **OPTIONS**. Betätigt dann 10mal die Ⓒ-Taste...*

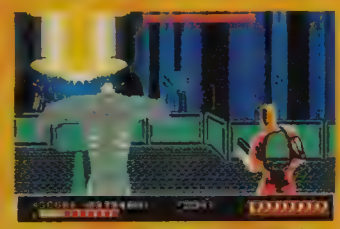
*...und nach Druck auf START erscheinen jetzt die gesuchten **SUPER OPTIONS**...*



...in denen Ihr neben weiteren Einstellmöglichkeiten auch die Levelwahl findet



In der 7. Mission kämpft Ihr gegen den (wie immer) verrückten Wissenschaftler



ACHTUNG: Nach seinem ersten Ableben verwandelt er sich in dieses Monster!

Flight

F-15 Strike Eagle II

Es gibt wohl nichts Ärgerlicheres für einen Kampfpiloten, als daß ihm mitten im Einsatz seine Raketen ausgehen und der gefürchtete letzte Liter Treibstoff im Afterburner verglüht.

In derartigen Fällen kann der folgende Cheat Leben retten, indem er auch im Fluge Euren Vorrat an Waffen, Sprit und Decoys wieder auffüllt!

Text: Andreas von Lepel

*Wählt zuerst im Optionsbildschirm den Menüpunkt **SEE CREDITS** aus*

Gebt dann bei den Danksagungen den Code ↑ ← ↓ → ↑ → ↓ ← ↑ ein. Es ertönt eine Fanfare als Bestätigung

*Im Spiel selbst gibt es jetzt den neuen Menüpunkt **RE-SUPPLY** bei den während des Fluges aufrufbaren Optionen*

RASCAL

Bleib' cool - Action und Abenteuer bei Rascals aufregender Zeitreise

PlayStation

JIM HENSON'S CREATURE SHOP LONDON

Traveller's Tales

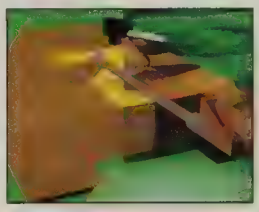
PSYGNOSIS

SO FUNKTIONIERT EINE 3D-GRAFIK-KARTE

Täuschend echte Oberflächen, tiefe Räume und ruckfreie Bewegungen sind das Werk einer 3D-Grafikkarte. Hier blickt Ihr in das Innenleben einer neuen Voodoo2-Karte.

Texturspeicher

● Im Texturspeicher lagern die Informationen zu Texturen, also künstlichen Oberflächen, wie Haut, Metall oder Mauer. Bei Bedarf werden diese Infos an den Texturprozessor (siehe unten) weitergeleitet. Dann erkennst Du unterschiedliche Gesichtszüge, Gegenstände und Böden.
● Jedem Texturprozessor sind eigene Texturspeicher zugeordnet (hier je vier).



Linke Bildhälfte: *Der Panzer* ***ohne Textur*** *(Oberfläche) wirkt auf dem eintönigen Boden sehr flach.* ***Rechte Bildhälfte:*** *Panzer und Untergrund* ***mit Texturen*** *erhalten sichtbar Tiefe und Format*

Bildspeicher

● Der Bildspeicher (hier insgesamt vier Bausteine) ist eine spezielle Form des RAM. Doch anders als der normale Arbeitsspeicher hat der Bildspeicher getrennte Ein- und Ausgänge. So ist gleichzeitiges Lesen und Schreiben möglich: Während der Bildschirm-Inhalt durch Auslesen des Speichers aufgebaut wird, werden die Daten für den nächsten Bildschirminhalt in den Speicher geschrieben. Dadurch erhöht sich die ❷ Bildwiederholfrequenz.

RAMDAC

● RAMDAC steht für Random Access Memory/Digital to Analog Converter. Das heißt übersetzt Speicher/Digital-Analog-Wandler.
● Der Digital-Analog-Wandler übersetzt die digitalen Farbinformationen, die vom Bildspeicher (siehe rechts oben) kommen, in analoge. Dann gibt er die umgewandelten Daten an den Monitor weiter, der nur analoge Daten versteht. Der Monitor setzt die Daten in Bilder um.

Grafikchip

● Der Grafikchip ist das eigentliche Leistungszentrum der Grafikkarte. An dieser Stelle werden alle Bildinformationen gesammelt und für den Monitor vorbereitet. Solche Infos sind etwa „Colt im Anschlag", „Monster von links", „Erdbeben im Tunnel", „Licht von hinten".
● Texturprozessoren und Bildspeicher liefern alle Daten wie Oberflächenbeschaffenheit und Lichtverhältnisse an den Grafikchip. Der Chip sammelt sie und gibt sie über den ❸ Bus an den Monitor weiter, auf dem diese Befehle ausgeführt werden (der Bus sieht im Bild wie ein goldener Kamm aus).
● Je schneller ein Grafikchip rechnet, desto schöner wird die Grafik und desto schneller der Bildaufbau sein – vorausgesetzt, die Software unterstützt es.

Anschluß

● Die Grafikkarte hat einen Anschluß für den Monitor. Handelt es sich um eine ❶ Add-on-Karte (Zusatzkarte) gibt es einen weiteren Anschluß zur Verbindung der Add-on-Karte mit der 2D-Grafikkarte.

Texturprozessoren

● Neben Höhe und Breite verfügen alle 3D-Figuren und Räume in einem Spiel auch über Tiefe. Texturprozessoren berechnen ständig die Oberfläche dieser 3D-Elemente. Bei jeder Änderung des Blickwinkels, des Lichteinfalls oder bei einer Drehung errechnen die Prozessoren, wie diese Elemente zu dem genauen Zeitpunkt aussehen. Dazu zerlegen sie alle Bildinformationen zu den Figuren, dem Hintergrund und den Lichtverhältnissen in ganz viele kleine Dreiecke (Polygone) und stellen sie nach der neuen Berechnung wieder zusammen. Je mehr Polygone eine Figur bilden, desto echter sieht sie aus und bewegt sie sich.
● Dreht sich also ein Monster weg, siehst Du den Gegner von hinten. Schießt Du eine Rakete ab, siehst Du das Mündungsfeuer und kurz darauf das Einschlagsloch. Je schneller die Prozessoren dabei rechnen, desto realistischer sehen die Spiele aus.

INFO

Grafik-Beschleunigung nach Maß

3D-Grafikkarten gibt es mit unterschiedlicher Ausstattung. Welche Grafikchips was leisten, erfahrt Ihr im SCREENFUN-Check ab Seite 80. Entscheidend ist aber auch die **Größe des Grafikspeichers**.
• Günstigere Karten-Modelle kommen mit 4 MB RAM aus. Jeweils 2 MB RAM kümmern sich um Textur und Bildaufbau.
• Bei Karten mit 6 MB RAM wie etwa der Diamond Monster 3D sind 4 MB für die Texturen und 2 MB für den Bildaufbau belegt.
• Karten mit 8 MB RAM teilen diese brüderlich zwischen den beiden Arbeitsbereichen Textur und Bildaufbau auf.
• 3D-Beschleuniger mit Voodoo2-Chip gibt es in der 8-MB- und in der 12-MB-Version. In der großen Version werden die Texturprozessoren von 8 MB RAM unterstützt. 4 MB RAM berechnen den Bildaufbau.

Lexikon

❶ Add-on-Karte
Das englische Add-on heißt auf deutsch „etwas Hinzugefügtes". Die meisten 3D-Grafikkarten sind Add-on-Karten. Das bedeutet, sie werden zusätzlich zur normalen Grafikkarte in den PC gesteckt und mit ihr über ein Kabel verbunden. Wenn ein 3D-Spiel gestartet wird, übernehmen Add-on-Karten automatisch die Arbeit.

❷ Bildwiederholfrequenz
Die Höhe der Bildwiederholfrequenz gibt (in Hertz, kurz: Hz) an, wie oft ein Einzelbild pro Sekunde auf dem Bildschirm neu aufgebaut wird. Ab 75 Hz, also 75 Bilder pro Sekunde, gilt ein Monitor als flimmerfrei. Dann nämlich nimmt das menschliche Auge den Bildneuaufbau nicht mehr wahr.
Zum Bildaufbau: Die Bildröhre des Monitors „schreibt" mit einem Elektronenstrahl pro Grundfarbe (Rot, Grün, Blau) die Bildinformationen. Das Ganze findet zeilenweise von links oben nach rechts unten statt.

❸ Bus
Der Bus ist das Leitungssystem für den Datenaustausch zwischen Chip, Speicher und Monitor. Je mehr Leitungen der Bus enthält – je größer die Busbreite also ist – desto mehr Daten können gleichzeitig übertragen werden. Die meisten 3D-Grafikkarten besitzen einen PCI-Bus mit einer Breite von 64 Bit. Ein ISA-Bus ist nur halb so breit – und damit auch nur halb so schnell.

Text: Ulrike Goreßen · Illustration: Horst Kolodziejzyk

Chips for Fun

3D-Grafikchips im Vergleichstest

3D-Grafikkarten machen Spiele schöner, schneller und realistischer. Dabei spielt der Grafikchip die alles entscheidende Rolle. Im Test zeigen die vier gängigsten Chips, was sie bei 3D-Spielen leisten.

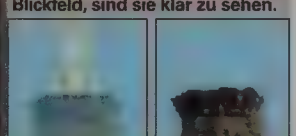
Lexikon

1 CPU

CPU steht für Central Processing Unit, auf deutsch: zentrale Prozessoreinheit. Der Prozessor im PC kann von den Herstellern Intel, AMD oder Cyrix sein. Er ist das Herzstück des Rechners. Die Arbeitsgeschwindigkeit der CPU wird in MHz (Megahertz) angegeben – je höher, desto schneller.

2 Depth Fog

Engl. für Tiefennebel. Der „Fogging"-Effekt ermöglicht, in einem Spiel Nebel darzustellen. Dann sind beispielsweise weit entfernte Berge nicht zu sehen. Berge in mittlerer Entfernung sieht man nur verschwommen. Sind die Objekte aber nahe in Deinem Blickfeld, sind sie klar zu sehen.



Das Spiel „Turok" arbeitet viel mit Nebeleffekten. Hier ein Bild daraus ***mit*** *Fogging (l.) und* ***ohne*** *(r.)*

Dein Frust wächst, weil viele neue Spiele auf Deiner alten Grafikkarte erst gar nicht starten. Und wenn Du sie doch zum Laufen bringst, ruckeln sie über den Monitor und der Spielspaß ist dahin. Was hier fehlt, ist eine 3D-Beschleunigerkarte mit starkem Chip. Momentan gibt es über 40 verschiedene 3D-Karten. Aber nur eine Handvoll Chips sorgt für echten 3D-Spaß.

Wodurch unterscheiden sich die einzelnen Grafikchips?

Am wichtigsten ist, wie schnell die Chips Grafikdaten verarbeiten können und ob sie von der Software unterstützt werden. So wie es bei 1 CPUs Unterschiede gibt, (etwa bei der Taktrate, mit/ohne MMX) unterscheiden sich auch Grafikchips.

Grob lassen sich die Chips so einteilen: in 2D-Chips (etwa S3-Trio64), in Kombi-Chips, also 2D-Chips mit 3D-Beschleunigung (Riva 128 3D) und in reine 3D-Chips (NEC PowerVR, 3DFX Voodoo).

Reine 2D-Chips bekommt man kaum mehr. Es gibt lediglich noch ein paar vereinzelte wie die Millennium II von Matrox. Ansonsten haben alle aktuellen Karten 3D-Funktionen integriert. Diese Grafikkarten sind auch am weitesten verbreitet. Reine 3D-Beschleuniger sind nur zwei Chips: der PowerVR von NEC und Voodoo von 3Dfx.

Die Leistungen in Sachen 2D unterscheiden sich bei den Chips nur gering – alle sind schnell. Im 3D-Bereich findet man aber starke Unterschiede.

Um etwa Nebel darzustellen, gibt ein Spiel den Befehl 2 „Depth Fog" an die CPU weiter. Kann der Grafikchip diesen Nebeleffekt berechnen, übermittelt ihm die CPU diese Aufgabe. Andernfalls muß sie diese Arbeit selbst übernehmen – dadurch wird das Spiel langsam.

Neben diesem Nebeleffekt gibt es auch noch sehr viele andere 3D-Filter, zum Beispiel 3 Alpha Blending, 4 MIP-Mapping und 5 Z-Buffering. Der letztgenannte Befehl etwa ist dafür verantwortlich, daß nur die Pixel auf dem Monitor sichtbar sind, die nicht von anderen Gegenständen verdeckt werden.

Man siehst also, daß ein Spiel vom Prozessor und vom Grafikchip eine ganze Menge verlangt. **Je mehr 3D-Filter der Grafikchip selber berechnen kann, desto besser sind die Darstellungsqualität und das Tempo des Spiels.**

Meine 3D-Grafikkarte verfügt über 2MByte Speicher – ist das genug?

Wieviel Speicher gebraucht wird, hängt davon ab, wie hoch Du die Bildschirmauflösung einstellst und mit welcher Farbtiefe Du arbeiten willst. Die Farbtiefe gibt an, mit wieviel Farben die Grafikkarte arbeitet. Einstellen lassen sich 16 Farben (4 Bit), 256 Farben (8 Bit), 65.536 Farben (16 Bit oder High Color) und 16.777.216 Farben (24 Bit oder True Color).

Wenn Du einen 17-Zoll-Monitor besitzt, empfiehlt sich die Auflösung 1024 x 768 Bildpunkte. Im Grafikkartentreiber solltest Du mindestens 16 Bit einstellen, also 65.536 Farben. Dann erst wirken die Bilder realistisch. Bei eingestellten 256 oder gar nur 16 Farben sehen Bilder sehr grob aus und Farbübergänge fehlen. Wieviel Speicher Du benötigst, kannst Du ganz einfach selbst ausrechnen:

- Du multiplizierst die Auflösung – zum Beispiel 1024 x 768 Pixel = 786.432 Pixel.
- Dieses Ergebnis multiplizierst Du noch mit der Farbtiefe in Bit. Also: 786.432 x 16 Bit = 12.582.912 Bit.
- 8 Bit sind 1 Byte. Darum mußt Du die Zahl oben noch durch 8 teilen. Das ergibt 1.572.864 Byte bzw. 1,5 MByte (1 Megabyte bedeutet 1 Million Byte).

Für eine Auflösung von 1024 x 768 bei 16 Bit Farbtiefe würde Dir also eine Karte mit 2 MByte Speicher ausreichen. Willst Du aber mit einer Farbtiefe von 24 Bit arbeiten, brauchst Du bereits 2,3 MByte.

Hinzu kommt, daß Karten mit 3D-Funktionen zusätzlich Speicher benötigen, um neben den Bildinformationen die 6 Texturen zu speichern.

Deshalb gilt: Achte beim Kauf einer neuen Grafikkarte darauf, daß sie nicht weniger als 4 MByte Speicher hat.

Welcher Grafikkartenspeicher ist der beste für meine Spiele?

Es gibt für Grafikkarten eine ganze Handvoll unterschiedlich arbeitender Arbeitsspeicher. Hier die wichtigsten:

EDO-DRAM (Extended Data Out-DRAM): Dieser Speicher ist günstig und am weitesten verbreitet. Außerdem reicht seine Leistung in den meisten Fällen für gängige Anwendungen (wie Windows, Office, Spiele...) vollkommen aus.

SGRAM (Synchroner Grafik-RAM): Er arbeitet als SDRAM (Synchroner DRAM) auch als Hauptspeicher auf aktuellen Motherboards. Auf Grafikkarten ist der SGRAM beliebt, weil er synchron mit dem Bustakt arbeitet und dadurch schnell ist.

VRAM (Video-RAM): VRAM ist sehr teuer, aber auch sehr schnell. Der Speicher läßt sich nämlich gleichzeitig beschreiben und auslesen. Das heißt: Der 7 RAMDAC muß mit dem Auslesen des Speichers nicht warten, bis der Grafikchip das nächste Bild fertig berechnet und in den Speicher geschrieben hat.

Allein für Spiele ist diese Speicherart viel zu teuer – VRAM ist vor allem für CAD-Anwendungen bei sehr hohen Auflösungen wichtig, wo höchste Genauigkeit eine große Rolle spielt.

WRAM (Window-RAM): Matrox benutzt diesen Speicher auf seinen Millennium-Karten. Diese Speicherart arbeitet wie VRAM (sogar etwas schneller), ist aber günstiger.

Fazit: Achte beim Kauf einer Grafikkarte darauf, daß EDO-DRAM- oder SGRAM-Bausteine vorhanden sind. Normale DRAMs sind zu langsam.

Welche Bedeutung haben die Schnittstellen, zum Beispiel DirectX?

DirectX ist ein 8 API und wurde von Microsoft entwickelt. Es enthält eine Fülle an Schnittstellen für die verschiedenen Multimedia-Hardware-Komponenten. So ist beispielsweise DirectSound die Schnittstelle für Soundkarten oder DirectPlay die für Videodarstellung.

Direct3D ist ebenfalls eine Komponente von DirectX und dient als Schnittstelle zwischen dem Betriebssystem, der Grafikkarte und dem 3D-Spiel.

Der Vorteil von Direct3D: Die Programmierer müssen ihre Spiele nicht mehr an die verschiedenen Grafikkarten anpassen, sondern können ihre Spiele unter dieser allgemeinen Schnittstelle programmieren. Der Nachteil: Besondere Stärken von Karten werden nicht voll unterstützt.

Wie unterscheidet sich der DirectX-Treiber vom Glide?

Neben der Direct3D-Grafikschnittstelle, die für alle Grafikkarten Gültigkeit hat, gibt es auch Schnittstellen, die direkt auf einen bestimmten Grafikchip zugeschnitten wurden. So eignet sich die 9 Glide-Schnittstelle speziell für den Voodoo-Chip, PowerSGL für den PowerVR-Chip und RRedline für den Rendition V2200.

Sinn und Zweck dieser angepaßten Schnittstellen ist die deutlich bessere Ausnutzung des Grafikchips. Beispielsweise ist PowerSGL speziell für den PowerVR-Chip geschrieben, und darum sind Spiele, die für diese Schnittstelle programmiert wurden, auch wesentlich schneller als mit der allgemeinen Direct3D-Schnittstelle.

Eine Ausnahme ist der Riva-128-3D-Chip von Nvidia. Er besitzt keine eigene Schnittstelle, sondern beschleunigt ausschließlich Direct3D-Spiele.

Direct3D-Spiele sind am weitesten verbreitet. Gleich darauf folgen aber auch schon die Spiele, die für den Voodoo-Graphics-Chip optimiert sind. Auch für den PowerVR-Chip von NEC sind einige Spiele und 10 Patches vorhanden. Für den Rendition-Chip gibt es lediglich ein paar vereinzelte Spiele wie beispielsweise „Tomb Raider".

INFO

Willst Du in Deinen Rechner zusätzlich eine 3D-Beschleuniger-Karte einbauen, mußt Du einige Dinge beachten. Schalte zuerst den PC aus und ziehe unbedingt den Stecker aus der Dose. Öffne das Gehäuse und entlade Dich statisch, indem Du das Metall kurz anfaßt. Nimm erst dann die Karte und stecke sie in einen freien Slot. Schraube das Gehäuse wieder zu. Beim Neustart findet Windows die neue Karte automatisch und fordert Dich auf, die Treiber-Diskette oder -CD einzulegen.

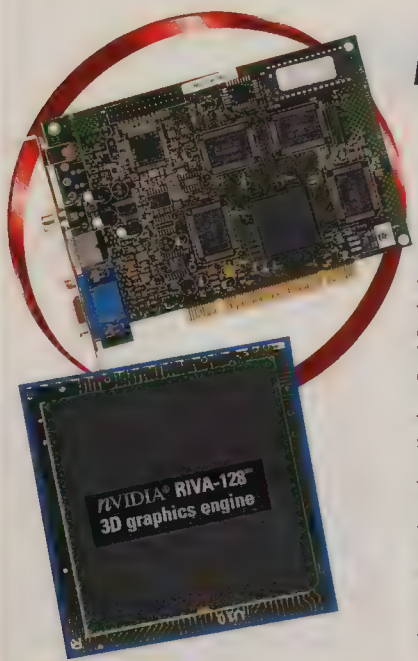
Achtung: Grafikkarten sind sehr verletztlich. Anfänger sollten sich unbedingt an einen Fachmann wenden.

Etwas komplizierter ist der Tausch einer Grafikkarte gegen eine neue. Beachte hier zusätzlich folgende Schritte:

- **Noch vor dem Ausbau mußt Du in Windows den Treiber deaktivieren.** Dazu klickst Du mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des Desktops. Wähle im aufklappenden Menü „Eigenschaften".
- Dort wechselst Du zu „Einstellungen". Ganz unten im Fenster findest Du den Button „Erweitert", den Du anklickst.
- Wähle im nächsten Fenster „Ändern" und klicke auf das Feld „Alle Geräte anzeigen".
- Jetzt wählst Du in der linken Spalte ganz oben „Standardgrafikkartentypen".
- In der rechten Spalte wählst Du „Standardgrafikkarte (VGA)" aus und klickst auf „OK".
- Fahre nun Windows 95 herunter und schalte die Stromzufuhr des PC aus.
- Öffne das Gehäuse, entferne die Abdeckung und entlade Dich statisch.
- Weißt Du nicht, welche Karte die Grafikkarte ist? Verfolge einfach das VGA-Kabel, das vom Monitor zum PC läuft. Den VGA-Stecker mußt Du ohnehin ziehen, bevor Du die Grafikkarte ausbauen kannst.
- Ziehe die Karte vorsichtig aus dem Slot.
- Nun steckst Du die neue Karte in einen freien Slot ein, schließt das Gehäuse und steckst das VGA-Kabel wieder ein.
- Windows findet beim Neustart die neue Grafikkarte und wird Dich auffordern, die Treiber-Diskette oder -CD einzulegen.

Der Herausforderer

Nvidia Riva 128 3D



Starke Leistung: *Der Riva 128 3D von Nvidia ist ein sehr guter 2D-Chip, der sich auch in der 3D-Beschleunigung bewährt. Im 3D-Test muß er sich nur dem 3D-Spezialisten Voodoo-Graphics geschlagen geben. Der Chip ist auf Karten von Elsa, Diamond und STB aktiv*

Der Riva-Chip von Nvidia ist ein Kombinations-Chip. Das heißt, er beschleunigt nicht nur 3D-Spiele, sondern ist auch für 2D-Anwendungen unter DOS oder Windows tätig. In diesem Grafikchip tickt ein 230 MHz schneller RAMDAC, der für beste Bildwiederholraten unter Windows sorgt. Zusätzlich unterstützt der Chip eine TV-Out-Funktion. Du kannst also, was Du auf dem PC-Monitor siehst, auch auf dem Fernsehbildschirm sichtbar machen.

Kartenbeispiele: Den Chip Riva 128 3D findest Du auf den Grafikkarten von Elsa (Victory Erazor), von STB (Velocity 128) und auf der Thriller 3D von Diamond. Alle Karten kosten zirka 340 Mark. Auch sonst unterscheiden sie sich kaum: Alle Karten sind mit 4 MByte Speicher ausgestattet und verfügen über TV-Out-Funktionen.

Leistung im Test: Der Riva 128 3D zeigte sich im 11 Benchmark-Test sehr leistungsfähig. Mit Grafikkarten, auf denen dieser Chip werkelt, erhältst Du ordentliche Spiele-Power für wenig Geld. Die Test-Karte STB Velocity 128 meisterte alle getesteten Spiele mit einer sehr schönen Darstellungsqualität und wirklich guten Leistungsdaten.

Kaufen oder nicht: Der Riva-Chip bietet neben der 3D-Engine auch 2D-Beschleunigung. Anders als beim Voodoo-Chip brauchst Du also nur eine Karte für DOS, Windows und 3D-Spiele. Mit anderen Worten: Für rund 340 Mark erhältst Du eine starke 2D-Karte, die auch 3D-Spiele gut beschleunigt. Willst Du Deine alte 2D-Karte sowieso aus dem PC werfen, ist der Riva-Chip genau richtig für Dich. Er ist zudem der einzige im Testfeld, der an die Leistung des Voodoo-Graphics herankommt.

Unser Vergleichs-Testbild *(aus dem Spiel „Incoming"): Der Nvidia-Chip hinterläßt hier einen sehr guten Eindruck*

Riva 128 3D
kombinierter 2D-3D-Grafikchip
ca. 340 DM | Hersteller: Nvidia
Karten von: Diamond, Elsa, STB
Leistungsstarker Allrounder, der gute Werte in der 2D- und 3D-Beschleunigung bringt
2

Lexikon

3 Alpha Blending

Alpha Blending ist eine besondere 3D-Funktion, mit der ein Objekt durchscheinend dargestellt wird. Das ist beispielsweise notwendig, wenn durch ein Fenster oder im Wasser eine Figur zu sehen sein soll.

4 MIP-Mapping

Mit dieser Funktion bekommt man in einem Spiel eine wesentlich bessere Bildqualität. Im Bildspeicher liegen dafür Texturen (Oberflächen) in verschiedenen Auflösungen für ein- und dasselbe Objekt. Siehst Du das Objekt in der Ferne, wird eine größere Textur auf das Objekt plaziert. Soll das Objekt nahe bei Dir sein, wird eine kleinere, feinere Textur auf seine Oberfläche gelegt.

5 Z-Buffering

Im Z-Buffer eines Chips werden die Tiefeninformationen jedes Pixels (Bildpunkts) gespeichert. Wird ein Pixel neu berechnet, wird er mit dem im Z-Buffer verglichen. Entscheidend ist, ob Pixel vor oder hinter den anderen Pixeln liegen. Liegen sie dahinter, sind sie auf dem Bildschirm nicht sichtbar. Dadurch entsteht räumliches Sehen.

6 Textur

Die Oberflächen von Objekten, die Du in einem 3D-Spiel siehst, nennt man Texturen. Sie werden in den Speicher der Grafikkarte geladen und nach Bedarf auf die Objekte gelegt. Dadurch erhalten Gesichter, Wände, Böden, Waffen ihr Aussehen. Damit dieses Aussehen realistisch wirkt, legt man Texturen als Bitmap-Grafik auf sie.

So verpaßt man einer Straße etwa ihren Belag, einem Haus rauhen Verputz oder einem Roboter eine glänzende Metallhaut (siehe auch MIP-Mapping).

7 RAMDAC

Auf einer Grafikkarte gibt der RAMDAC (Arbeitsspeicher) dieser die Taktgeschwindigkeit an. Je schneller er arbeitet, desto höhere Bildwiederholfrequenzen kann die Grafikkarte dem Monitor liefern.

Die Taktfrequenz des RAMDACs wird in MHz (Megahertz) angegeben. Sie sollte nicht unter 200 MHz liegen. Nur dann ist die Grafikkarte in der Lage, einen Monitor mit einer Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten mit ausreichenden 85 Hz (Hertz) Bildwiederholrate zu versorgen. Die Bildwiederholrate kannst Du im Treiber der Grafikkarte ganz einfach einstellen.

8 API

Das API (Application Programming Interface) ist die Schnittstelle zwischen 3D-Spiel, Betriebssystem und Grafikkarte.

Es gibt verschiedene APIs, zum Beispiel Direct3D von Microsoft. Entscheidet sich ein Spielehersteller, sein Spiel so ▶

Text: Florian Heise · Fotos: Xaver Rohrmüller (9)

Lexikon

zu programmieren, daß es Direct3D unterstützt, läuft das Spiel auf jeder Grafikkarte. Dafür ist die Performance weniger gut, denn Direct3D ist eine allgemeine Schnittstelle. Dadurch kann Direct3D nicht auf die besonderen Stärken einzelner Grafikkarten eingehen und diese demnach auch nicht in vollem Umfang unterstützen.

Anders sieht es bei APIs aus, die direkt auf einen bestimmten Grafikchip zugeschnitten sind, wie beispielsweise Glide für den Voodoo-Graphics-Chip.

Glide

Glide (siehe auch API) ist eine Schnittstelle zwischen 3D-Spiel und Karten mit Voodoo-Chip. Basiert ein Spiel auf Glide, kann man damit wesentlich höhere Bildraten und eine schönere Grafik erzielen. Denn Glide ist direkt auf den Voodoo-Prozessor abgestimmt und nicht eine allgemeine API wie Direct3D.

Patch

Ein Patch (Schnittstellen-Update) ist eine Verbesserung für ein Spiel. Die Hersteller liefern ihre Spiele meist so aus, daß sie auf allen Grafikkarten lauffähig sind. Dann nutzen die 3D-Spiele die Direct3D-Schnittstelle.

Ein paar Beschleunigerkarten wie etwa die Monster 3D besitzen aber eigene, schnellere Schnittstellen. Dann muß das Spiel jedoch für diese Schnittstelle ausgelegt sein – die nötigen Änderungen an der Spielesoftware nimmt das Patch vor.

Patches für die Voodoo-Karten (Monster 3D, Righteous 3D, Adrenaline 3D usw.) bekommst Du auf den Homepages der jeweiligen Hersteller gratis.

Benchmark

Mit Benchmark-Programmen ist es möglich, die Leistung von Hardware zu messen.

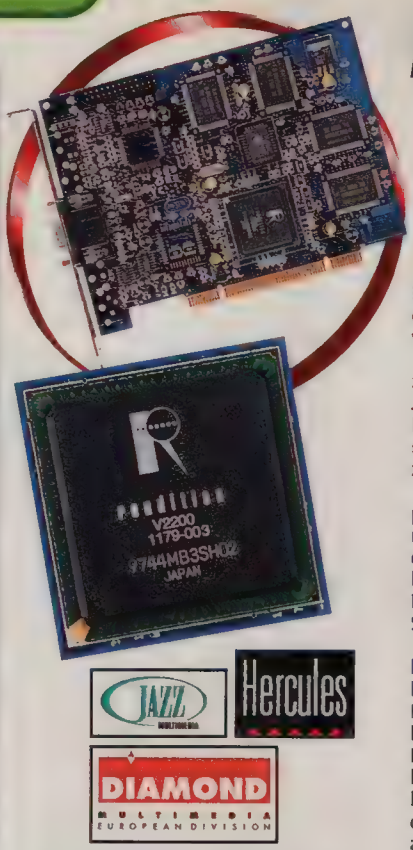
Dazu kann man spezielle Programme wie etwa Final Reality einsetzen. Am besten sind aber Programme geeignet, die aus dem täglichen Umgang mit dem PC stammen. Für Grafikkarten sind also aktuelle Spiele die besten Benchmark-Programme. Voraussetzung ist nur, daß sie auch messen, wie viele Bilder die Grafikkarte pro Sekunde liefern kann.

Im Info-Kasten rechts „So haben wir getestet" steht, welche Spiele dafür geeignet sind.

FPS, Frame-Rate

FPS (Frames Per Second) heißt ins Deutsche übersetzt: Bilder pro Sekunde. Damit ein Spiel möglichst ohne zu ruckeln läuft, sollte die Frame-Rate bei mindestens 30 Bildern pro Sekunde liegen.

Je komplexer eine Szene aufgebaut ist, desto schwieriger ist es natürlich für die Grafikkarte, so hohe Frame-Raten zu erreichen. Dazu benötigt sie die Unterstützung eines flotten Prozessors im PC.



Mittelmaß: *Der Vérité 2200 von Rendition kann nicht in allen 3D-Disziplinen mit der Konkurrenz mithalten. Die Grafikkarten-Hersteller Diamond, Hercules und Jazz verlangen dafür auch relativ wenig Geld*

Der Günstige

Rendition Vérité 2200

Sowohl die 2D- als auch die 3D-Funktionen stecken im Vérité-2200-Chip von Rendition. Du brauchst also nur eine einzige Karte für Windows und Deine 3D-Shooter. Dank eines 203 MHz schnellen RAMDAC liefert der Chip hohe Bildwiederholraten. Das schont die Augen, wenn Du lange vor dem Monitor sitzt.

Kartenbeispiele: Der Rendition Vérité 2200 beschleunigt die Outlaw 3D von Jazz, die ohne Spiele verkauft wird. Dazu kommen die Diamond Stealth II S220 mit der abgespeckten Chip-Version Vérité 2100 sowie die Thriller 3D von Hercules.

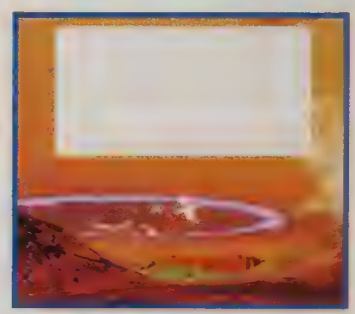
Leistung im Test: Hier mußt Du aufpassen! Den Chip gibt es in zwei Versionen – V2100 und V2200. Der V2100 ist eine billigere Variante des V2200 und besitzt lediglich ein 170-MHz-RAMDAC. Dieser Chip steckt etwa in der Diamond Stealth II S220 (siehe Kartenbeispiele).

Im Gegensatz zu seinem Vorgänger konnte der V2200 stark zulegen. Doch kommt er nicht ganz an die Leistung des Riva 128 3D heran und liegt zumindest bei den Spielen unter dessen Leistung. Bei „Incoming" mußte die Test-Grafikkarte Jazz Outlaw 3D klein beigeben: Sie konnte die Texturen nicht ordentlich darstellen (siehe Testbild rechts). Bei den anderen Testspielen sah die Grafik aber ähnlich gut aus wie beim Riva 128 3D.

Lediglich beim Benchmark-Programm Final-Reality zeigte der Rendition-Chip eine etwas bessere Leistung als sein stärkster Gegner, der Riva 128 3D.

Kaufen oder nicht: Der Verité 2200 ist ein Kompromiß, wenn Du nicht viel Geld hast, aber nicht länger auf eine neue Grafikkarte warten willst. Für rund 200 Mark sind Karten mit dem V2200-Chip zwar günstig, bringen Dir dafür aber auch nicht die optimale Leistung.

Extratip: Warte, bis Du etwas mehr Geld hast und setze dann auf den Riva 128 3D oder auf den Voodoo-Graphics-Chip.



Leseschwäche: Der Vérité 2200 bietet statt Schriftzug nur diesen häßlichen Balken

Vérité 2200
kombinierter 2D-3D-Grafikchip
ca. 200 DM | Hersteller: Rendition
Karten von: Diamond, Hercules, Jazz
Günstiger Einsteiger-Chip mit vereinzelten Schwächeanfällen in der 3D-Darstellung
3

Durchgefallen: *Der PowerVR von NEC steckt auf Grafikkarten von Matrox und Videologic. Der 3D-Beschleuniger kommt nur in Fahrt, wenn die Spiele genau auf seine Bedürfnisse abgestimmt sind. Für Viel-Spieler absolut nicht geeignet!*

Der Außenseiter

NEC PowerVR

Wie der Voodoo-Graphics ist der PowerVR-Chip ein reiner 3D-Beschleuniger. Du steckst die Add-on-Karte zusätzlich zu Deiner Grafikkarte in den Rechner. Startest Du dann ein 3D-Spiel, übernimmt der PowerVR das Kommando und beschleunigt das Spiel.

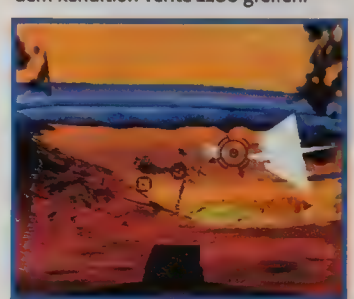
Kartenbeispiele: Add-on-Karten mit dem PowerVR-Chip von NEC gibt es von Matrox (M3D) und von Videologic (Apocalypse 3D). Beide Hersteller liefern eine Handvoll Spiele mit, die direkt auf den Chip zugeschnitten sind. Diese Spiele – zum Beispiel „Ultim@teRace" – laufen nicht nur sehr schnell, sondern bieten auch eine tolle Bildqualität.

Leistung im Test: Bei allen drei Test-Spielen und auch beim Final-Reality-Benchmark erreichte der PowerVR-Chip nicht einmal eine 12 Frame-Rate von 20. Damit ein Spiel ruckelfrei abläuft, sollten es aber 30 oder mehr sein.

Zu diesem gravierenden Manko kommt, daß dem PowerVR wichtige 3D-Filter fehlen, was sich stark in der Darstellungsqualität bemerkbar macht. Im Test-Bild rechts ist deutlich zu erkennen, daß es viel zu dunkel dargestellt wird. Auch bei allen anderen Spielen war das der Fall. Besonders bei „Turok" fiel auf, daß die Nebel-Effekte fehlten, die bei diesem Spiel massenweise vorkommen.

Kaufen oder nicht: Bloß nicht kaufen! Die Karten von Matrox und Videologic sind mit rund 190 Mark zwar sehr günstig, doch dafür wirst Du mit ihnen nicht glücklich. Die Handvoll Spiele, die direkt auf den PowerVR-Chip zugeschnitten sind, bieten nur für kurze Zeit Spaß. Eine Liste dieser Spiele findest Du im Internet unter *www.nec.de*

Wenn bei Dir der Kauf stark vom Preis abhängt, solltest Du lieber 10 Mark mehr ausgeben und zu einer Karte mit dem Rendition Vérité 2200 greifen.



Absturz mit Totalschaden: Dem PowerVR von NEC fehlen wichtige 3D-Filter

PowerVR
3D-Beschleuniger
ca. 190 DM | Hersteller: NEC
Karten von: Matrox, Videologic
3D-Beschleuniger zum Abgewöhnen: Die meisten Spiele überfordern den PowerVR
5

Ungeschlagener Dauerbrenner: *Der Voodoo-Graphics von 3Dfx macht die Grafikkarten von Diamond, Guillemot und Orchid zu Turbo-Beschleunigern. Für viel Spielspaß sorgen auch die zahlreichen Spiele mit Glide-Schnittstelle und Patches*

Der Spitzenreiter

3Dfx Voodoo-Graphics

SCREENFUN Testsieger

Der Voodoo-Graphics-Chip von 3Dfx ist einer reiner 3D-Beschleuniger. Es gibt ihn seit fast eineinhalb Jahren – und noch immer gehört er zu den schnellsten Chips. Nur der Riva 128 3D kam im Test annähernd an ihn heran.

Kartenbeispiele: Wer einen kleinen Monitor hat und seine Spiele auf dem Fernseher laufen lassen will, kann das mit der Add-on-Karte HiScore 3D von Miro. Sie bietet einen TV-Ausgang, an den sich der Fernseher anschließen läßt. Die Miro-Karte bietet zudem 6 MByte Speicher. Nur 4 MByte Speicher haben die Karten Diamond Monster 3D II X100, Orchids Righteous 3D und die Maxigamer 3D von Guillemot.

Leistung im Test: Was Leistung angeht, ist der Voodoo-Graphics in dieser Preisklasse ungeschlagen. Er liefert viel Power und kann auch die beste 3D-Qualität aufweisen. Bei „Forsaken" und „Turok" kommt der Voodoo-Chip deutlich über 30 Bilder pro Sekunde, was uneingeschränktes Spielevergnügen bedeutet.

Zudem findest Du im Internet unter *www.3Dfx.com* viele Spieledemos, die direkt auf den Voodoo-Chip zugeschnitten sind. Auch gibt es viele Patches, mit denen Du Deine Direct3D-Spiele so updaten kannst, daß sie auf den Voodoo-Graphics optimal angepaßt sind.

Kaufen oder nicht: Der Voodoo-Graphics ist für Dich der richtige Grafikchip, wenn Du Deine alte Grafikkarte im Rechner lassen willst und viel Wert auf 3D-Power legst. Besitzt Du dagegen eine sehr alte 2D-Karte, die Du ebenfalls erneuern willst, solltest Du eine Karte mit dem Riva 128 3D von Nvidia wählen.

Extratip: Entscheidest Du Dich für die Voodoo-Graphics, solltest Du die Preise genau vergleichen. Da der Voodoo2-Chip im April auf den Markt gekommen ist, werden die Preise für den Voodoo-Graphics wahrscheinlich noch weiter sinken.

Siegreicher Eindruck: Beim Voodoo stimmen Qualität und Geschwindigkeit

Voodoo-Graphics
3D-Beschleuniger

ca. 320 DM	Hersteller: 3Dfx

Diamond, Guillemot, Orchid

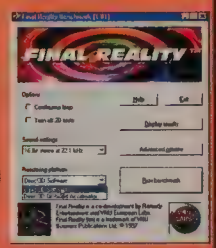
Voodoo von 3Dfx bleibt unangefochten der beste 3D-Beschleuniger-Chip

1

INFO

So haben wir getestet

- Als Testrechner verwendete das SCREENFUN-Testlabor einen Rechner mit einem 200-MHz-MMX-Prozessor, 32 MByte RAM und 1,2 GByte Festplatte. Es wurde absichtlich ein Rechner mit durchschnittlicher Ausstattung eingesetzt. Das gibt jedem die Möglichkeit, den Test zu Hause nachzuvollziehen.
- Für den Test wurde für jede Grafikkarte ein neues Windows 95 installiert, damit keine alten Treiber die aktuelle Test-Grafikkarte stören.
- Als Bechmark-Programm nutzten wir Final Reality. Es mißt die Direct3D-Performance der Karten bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten. Zusätzlich kamen die drei Spiele „Incoming" (Testbild im Text!), „Turok" und „Forsaken" zum Einsatz. Mit ihnen lassen sich die Geschwindigkeit und die Qualität einer 3D-Karte ebenfalls messen.



Final-Reality spürt Leistungsschwächen auf

- Entscheidend für die Bewertung waren die Qualität der Texturen und die Schnelligkeit des Bildaufbaus. Aber auch der allgemeine optische Eindruck wie die Farbentreue hatte Einfluß auf die Note.
- Die Bewertung des Preis-Leistungs-Verhältnisses bezieht sich auf die Gesamtausstattung der Grafikkarten.

Alle Grafikchips im Direktvergleich

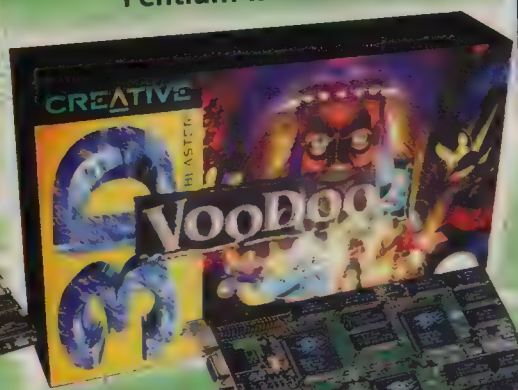
SCREENFUN Testsieger

Grafikchip	Nvidia Riva 128 3D	Rendition Vérité 2200	NEC PowerVR	3Dfx Voodoo-Graphics
Technik	Grafikkarte u. 3D-Beschleuniger	Grafikkarte u. 3D-Beschleuniger	3D-Beschleuniger	3D-Beschleuniger
RAMDAC	230 MHz	203 MHz	-	-
Bilder pro Sekunde Bei Final Reality	19 Bilder/sec (Roboter) 26 Bilder/sec (City-Scene)	20 Bilder/sec (Roboter) 31 Bilder/sec (City-Scene)	13 Bilder/sec (Roboter) 14 Bilder/sec (City-Scene)	22 Bilder/sec (Roboter) 31 Bilder/sec (City-Scene)
Bilder pro Sekunde „Incoming"	18 Bilder/sec	*	10 Bilder/sec	23 Bilder/sec
Bilder pro Sekunde „Turok"	29 Bilder/sec	24 Bilder/sec	18 Bilder/sec	39 Bilder/sec
Bilder pro Sekunde „Forsaken"	42 Bilder/sec	39 Bilder/sec	17 Bilder/sec	42 Bilder/sec
Welche Grafikkarten arbeiten mit dem Chip?	Elsa Victory; Erasor; STB Velocity 128; Diamond Viper; V330	Jazz Outlaw 3D und Hercules Thriller 3D, Mit Chip-Version V2100; Diamond Stealth II S220	Videologic Apocalypse 3D, Matrox M3D	Miro HiScore 3D, Diamond Monster 3D, Guillemot 3Dfx, Orchid Righteous 3D
Preis der Grafikkarten	330 bis 350 Mark	200 bis 390 Mark	190 Mark	200 bis 350 Mark
Preis-Leistungs-Verhältnis	gut	befriedigend	ausreichend	sehr gut
Note	2	3	5	1

* Nicht meßbar, da die Texturen fehlerhaft dargestellt werden.

3D-Chips mit Zukunft

Voodoo2 wird 3D-Spielen deutlich mehr Speed geben. Der Preis dafür ist ein schneller Pentium-II-Rechner.



*Bereits mit 8 und bald mit 12 MB Speicher gibt's die **Diamond Monster 3DII***

*Creative Labs bietet seit Anfang April die **3D-Blaster Voodoo2** in Versionen mit 8 und 12 MB Speicher an*

*Frühestens ab Mai gibt es die **Miro HiScore 3DII** mit wahlweise 8 oder 12 MB Speicher zu kaufen*

Endlich gibt es die ersten Grafikkarten mit Voodoo2-Chip. Im SCREENFUN-Testlabor zeigten sie ihr Können: die 3D-Blaster Voodoo2 von Creative Labs, Diamonds Monster 3DII X100 und die Miro HiScore 3DII. Alle drei 3D-Grafikkarten sind Add-on-Karten. Das heißt, Du steckst sie zur Grafikkarte in den PC.

Ausstattung: Die Testkarte von Diamond verfügt über 8 MByte Speicher, die beiden anderen jeweils über 12 MByte.

Die Monster wird es ab Mai aber auch in der Version X200 mit 12 MByte geben. Die 3D-Grafikkarten von Creative Labs und von Miro werden auch mit 8 MByte Speicher angeboten.

Zur Diamond-Karte gibt es die Vollversionen von vier Spielen. Dazu kommen zwei spielbare Demo-Versionen. Der 3D-Blaster Voodoo2 sind die Vollversionen von vier Spielen beigelegt. Und gleich neun spielbare Demos und viele Patches gibt es zur Miro HiScore 3D II.

Als einzige 3D-Grafikkarte mit Voodoo2-Chip weist die Miro HiScore 3DII auch einen TV-Ausgang auf. So kannst Du Spiele über PC am Fernsehmonitor spielen.

Ebenfalls ein Ausstattungsextra der Miro-Karte ist die Bediener-Software. Mit diesem Programm können Einstellungen des Monitors und der Auflösung schnell vorgenommen werden. Auch läßt sich die Taktfrequenz des Voodoo2 über diese Software auf bis zu 100 MHz hochstellen.

Aber Vorsicht: Wenn Du die Taktrate auf 100 MHz hochstellst, wird das Grafikboard extrem heiß. Und wenn der PC-Lüfter zu schwach ist, killt die Hitze schlimmstenfalls schon nach einem Monat intensiven Spielens die komplette Karte.

Leistung: Auf dem Testrechner – einem MMX-200-PC – kamen alle Karten nicht auf die versprochene dreifache Leistung gegenüber Voodoo-Graphics – egal, ob mit 12 MByte oder mit 8 MByte Speicher. Erst mit einem Pentium II kann der Voodoo2 seine Dreifach-Leistung voll ausspielen.

Spiele, die neben einem starken Grafikchip auch viel Rechnerpower von der CPU verlangen, beschleunigten alle Testkarten auf dem Testrechner weniger gut. Das ist beim Benchmark-Programm Final Reality gut erkennbar: Die Werte unterscheiden sich kaum von denen des Voodoo-Graphics. Besser sieht es da schon bei den drei Testspielen „Forsaken", „Turok" und „Incoming" aus. Damit die Diamond mit 8 MByte Speicher mithalten konnte, war sie jedoch von Haus aus auf 100 MHz hochgetaktet. Im Normalzustand liegt die Monster 3DII X100 etwas unter den genannten Testwerten.

Fazit: Der Voodoo2-Chip von 3Dfx zeigt seine wahre Leistung erst mit Pentium-II-Power. Warte auch lieber mit dem Kauf, bis es mehr Voodoo2-Spiele gibt.

Der Chip der Zukunft: Voodoo2 verlangt nach neuen Spielen und einem starken Pentium-II-Rechner

Voodoo2
3D-Beschleuniger

ab 500 DM	Hersteller: 3Dfx

Creative Labs, Diamond, Miro

Für die nächste Zukunft verspricht der Voodoo2-Chip von 3Dfx den puren Spielspaß

1

INFO
CPU bremst Voodoo2

- Die CPU im PC bekommt von einem 3D-Spiel Informationen über den Bildaufbau. Diese Infos muß die CPU berechnen und an die Grafikkarte weiterleiten. Der Grafikchip baut aus diesen Daten das Bild auf, das auf dem Monitor erscheint.

Bislang mußte die CPU auf den Grafikchip warten, bis ein Bild fertig berechnet war. Erst dann konnte die Grafikkarte neue Daten von der CPU entgegennehmen.

- Eine Grafikkarte mit Voodoo2-Chip kann nun die Bilder so schnell berechnen, daß die CPU nicht mehr mit der Lieferung der Bildinformationen hinterherkommt. Aus diesem Grund braucht der Voodoo2-Chip eine starke CPU (Pentium II), um seine Leistung voll ausspielen zu können.
- Das gilt aber nicht für alle 3D-Spiele gleichermaßen. In der Tabelle unten siehst Du, daß „Turok" und „Forsaken" besser beschleunigt werden als „Incoming". Der Grund: „Incoming" ist wesentlich komplexer aufgebaut und braucht mehr CPU-Power als die anderen beiden Spiele. Komplexe Spiele wie „Incoming" wird es aber in Zukunft immer häufiger geben.

Voodoo2 im Test

Hersteller	Creative Labs	Diamond	Miro
Kartenname	3D-Blaster Voodoo2	Monster 3DII X100	HiScore 3DII
Technik	3D-Beschleuniger	3D-Beschleuniger	3D-Beschleuniger
Speicherausstattung	12 MB EDO-RAM	8 MB EDO-RAM	12 MB EDO-RAM
Bildrate bei „Incoming"	29 Bilder/Sekunde	29 Bilder/Sekunde	29 Bilder/Sekunde
Bildrate bei Final Reality (Robocter)	23 Bilder/Sekunde	23 Bilder/Sekunde	23 Bilder/Sekunde
Bildrate bei Final Reality (City-Scene)	32 Bilder/Sekunde	32 Bilder/Sekunde	32 Bilder/Sekunde
Bildrate bei „Turok"	63 Bilder/Sekunde	64 Bilder/Sekunde	63 Bilder/Sekunde
Bildrate bei „Forsaken"	51 Bilder/Sekunde	52 Bilder/Sekunde	53 Bilder/Sekunde
Welche Spiele werden mitgeliefert?	Ultimate Race Pro, Incoming, G-Police, Actua Soccer2 *	Heavy Gear, Interstate 76, Need for Speed II SE, Tomb Raider II, Flight Unlimited (Demo), Final Fantasy VII (Demo)	Demos von Anno 1602, Dungeon Keeper 3D, Motor Racer, F1-Racing, Hexen 2, Tomb Raider II, Shadows of the Empire, Forsaken, Incoming
Preis der Karte	ca. 600 Mark	ca. 550 Mark	ca. 650 Mark
Preis-Leistungs-Verhältnis	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Note	1	1	1

Text: Ulrike Goreßen, Florian Heise · Fotos: Xaver Rohrmüller (5)

* Wer eine der allerersten Karten mit 12 MB (noch ohne Spiele) gekauft hat, kann bei Creative Labs die Spiele gratis nachbestellen

MAGIC ZONE
NBA PRO98
CHECK IT OUT – BASKETBALL IN PERFEKTION. POWER UND ATHLETISCHE ELEGANZ. UNSCHLAGBARE MOTION-CAPTURING-TECHNOLOGIE: SPIEL DIE NEUE DIMENSION – WALK ON THE WILD SIDE. DIE PRO'S DER 29 NBA-TEAMS KNALLEN DIR DIE BÄLLE UM DIE OHREN. STUDIER IHRE LINKS UND MOVES IM FREUNDSCHAFTSSPIEL. LAUFE SIE AUS IN DER SAISON – UND MACH SIE PLATT IM PLAY-OFF! HOOP ON HOT HOOP. BIS ZU ACHT SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG ANTRETEN. DIE HIGHLIGHTS SPEICHERT DIE MEMORY-CARD. SPIELERTRANSFER, MANAGEMENTFUNKTIONEN UND UMFANGREICHE STATISTIKEN GARANTIEREN DEN ABSOLUTEN NBA-KICK. IT'S CRUNCH-TIME.
SHOT
NINTENDO 64
PlayStation
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt
Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and/or other forms of intellectual property that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved.
Alle Copyrightbestimmungen und/oder anderen Formen des geistigen Eigentums sind ausschließliches Eigentum der NBA Properties, Inc. und der jeweiligen NBA-Mannschaften. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Nicht von

Spezialpapiere und Extra-Folien im Farb-Tintenstrahler steigern den Wert selbstgestalteter Bilder. Hier findest Du Ideen und Produkte für kreative Privatdrucke.

XX-Large-Format

Wer viel zu sagen hat oder schon von weitem Eindruck machen will, sollte einmal Bannerpapier ausprobieren. Bis zu 1,80 Meter lange Grußbotschaften lassen sich mit jedem Tintenstrahldrucker bedrucken.

Stelle dazu den Druckertreiber auf „Bannerdruck" und in der Bildbearbeitungssoftware die passende Bildgröße ein.

Eine glänzende Figur machen

Teuer, aber sehr effektvoll sind farbige Ausdrucke auf Silberpapier. Dann strahlt und schillert Dein Lieblingsmotiv!

Achtung: Vorsichtig am Rand anfassen, sonst gibt es Fingerabdrücke. Und ein paar Minuten in Ruhe trocknen lassen, sonst verschmiert die Farbe.

T-Shirts zum Abheben gut

Statt Einheitslook von der Stange bedruckst Du T-Shirts oder Sweater, wie es Dir gefällt. Einfach Dein Wunsch-Motiv seitenverkehrt auf Transferfolie drucken und dann aufbügeln (siehe Druck-Workshop in SCREENFUN 11/97). Die Drucke sind sogar waschmaschinenfest bis 30 Grad.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Nicht von Pappe: Wir verlosen wieder 1 Farb-Tintenstrahldrucker Lexmark 5000. Schreibt einfach eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Spezialdrucke", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.5.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Pappe

Mona Lara

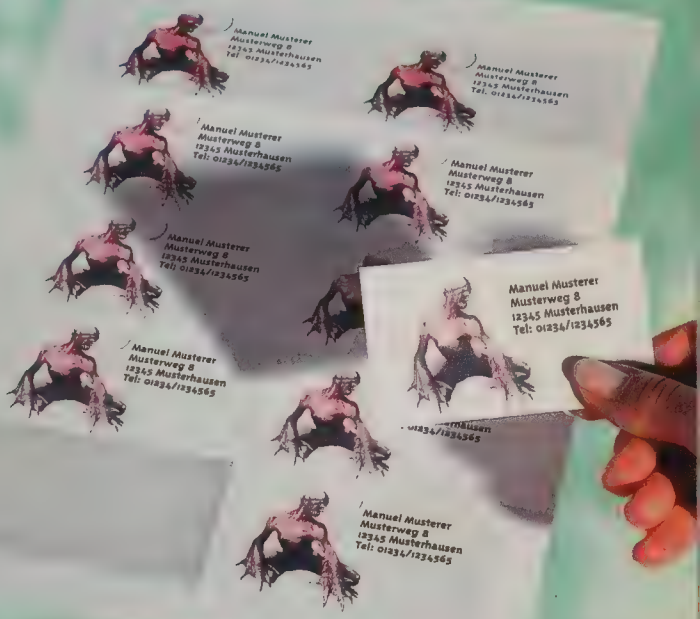
Warum mühselig den Pinsel schwingen, wenn Du Deine PC-Kunst auch auf echte Leinwand drucken kannst? Die Leinenstruktur macht aus Deinem Bild ein ganz besonderes Kunststück.

Beschichtete Leinwand im Fünfer-Pack gibt es von Pelikan im DIN-A4-Format. Sie eignet sich für jeden Druckertyp. Der Druck verschmiert nicht und ist sogar wasserfest.

Massig Auswahl!

Das Angebot an unterschiedlichen Papieren und Folien für den Farb-Tintenstrahldrucker ist sehr groß.

Teure Spezialpapiere gab es schon immer in kleineren Mengen zu kaufen. Doch auch beim normalen Druckerpapier zeigen die Hersteller jetzt ein Herz für „Privatdrucker". Sie bieten das Papier nicht nur in Paketen mit 1000 Blatt an, sondern auch 500, 200 oder nur 100 Blatt. So mußt Du keine kiloschweren Vorräte mehr bunkern.



Ich grüße Dich!

So machen schriftliche Grüße und Einladungen wieder richtig Spaß. Ein Grußkarten-Set besteht aus 20 Karten und den passenden Umschlägen. Du bedruckst sie mit Deinem Lieblingsmotiv.

Vorsicht aber bei Klappkarten wie auf dem rechten Bild: Solche Karten werden immer von rechts nach links geöffnet. Drehe deshalb das Motiv in der Bildbearbeitungs-Software auf den Kopf (180-Grad-Drehung), damit es auf der richtigen Seite der Karte gedruckt wird.

Gute Karten haben

Visitenkarten sind nützlich. Spaß macht, wenn Du sie nach Deinen eigenen Vorstellungen gestaltest.

Vorgestanzte Papierbögen in Kartonstärke mit je zehn Karten gibt's von Pelikan und Zweckform. Mache den Probedruck sicherheitshalber auf billigen Normalpapier, um die Abstände zu checken.

Ausführliche Produktübersicht siehe nächste Seite ➤

Tröpfchen für Tröpfchen Qualität

Tinte ist nicht gleich Tinte. Die Hersteller von Tintenstrahldruckern setzen unterschiedliche **Drucktechnologien und Tinten** ein (siehe Drucker-Vergleichstest in SCREENFUN 1/98).

- Um besonders feine Druckergebnisse zu erhalten, wird zum Teil die Farbe erst erhitzt und anschließend durch hauchdünne Düsen gespritzt.
- Andere nutzen besonders dünnflüssige Tinte für möglichst kleine Farbtropfen. Die einzelnen Bildpunkte (dpi = dots per inch) liegen nicht immer nebeneinander, sondern werden überlappend auf das Papier gebracht. Da muß die Tinte schnell trocknen, sonst verläuft sie.

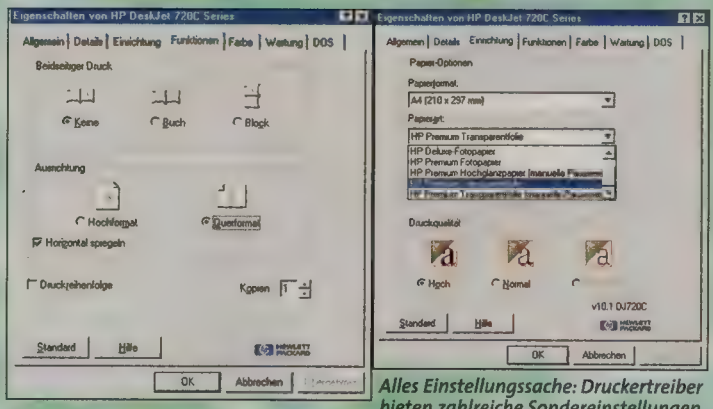
Eine wichtige Rolle beim Druckergebnis spielt daher die **Qualität des Papiers**.

- Holzhaltiges Papier wie etwa Karton nimmt die Farbe nicht gleichmäßig auf, der Effekt sind fransige Verläufe.
- Ausdrucke auf Papier, das nicht sehr saugfähig ist, trocknen langsam und können leicht verschmieren. Auf dem Papier bilden sich bei Volltondrucken im Extremfall sogar „Pfützen" oder das Papier wellt sich.

Deshalb haben die meisten Druckerhersteller neben der Hardware auch die passenden Papiere im Angebot. Diese sind genau auf die Tinte abgestimmt, um ein möglichst gutes Druckergebnis zu erhalten. Daneben gibt es aber auch Fremdhersteller, wie etwa Boeder, Pelikan oder Zweckform, die keine Drucker herstellen, aber zum Teil günstiger als die Originalanbieter sind. Sie bieten ebenfalls auf bestimmte Druckertypen abgestimmte Papiere und Folien an. Achte deshalb immer darauf, ob auf der Verpackung mitgeteilt wird, für welche Drucker das Papier besonders gut geeignet ist.

Einen zusätzlichen Qualitätsschub bekommen Ausdrucke, wenn der **Druckertreiber richtig eingestellt** ist.

- Wer Bilder drucken will, sollte auf jeden Fall die Druckqualität auf „hoch" stellen. Die Farben werden so satter.
- Alle Druckerhersteller legen den passenden Treiber zum Gerät bei. Diese Treiber bieten die Wahl des entsprechenden Papiers (beispielsweise Fotopapier, Transparentfolie) an. Der Treiber stellt im gleichen Arbeitsschritt automatisch die richtige Farbmenge ein.
- Bei der Einstellung „Transferfolie" bestätigt der Anwender per Mausklick, ob das Bild spiegelverkehrt gedruckt werden soll. Die sogenannte „horizontale Spiegelung" muß vor allem bei Schriftzügen angeklickt werden, weil das Motiv immer seitenverkehrt aufgebügelt werden sollte, sonst kann man die Schrift nicht gut lesen.
- Sondermaße wie „Bannerdruck" oder „Legal" (Überformat, größer als DIN A4, zum Beispiel beim Stoffdruck) können ebenfalls bei einigen Druckern individuell eingestellt werden.



Alles Einstellungssache: Druckertreiber bieten zahlreiche Sondereinstellungen

TiPS

Probelauf mit Probe-Packs

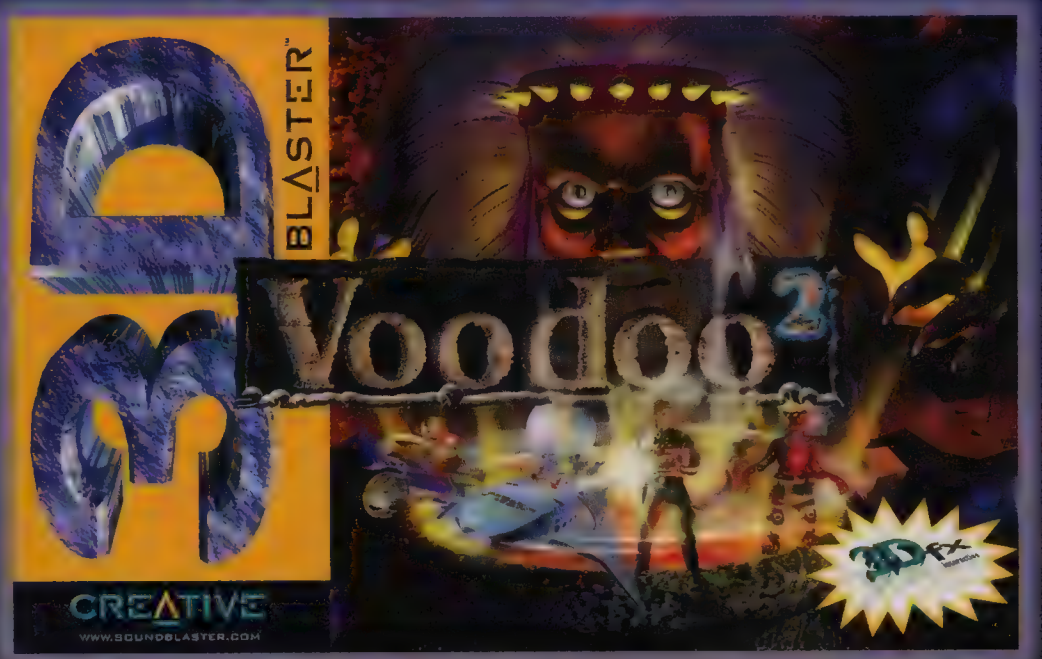
Bevor Du Dich für teures Geld mit Spezialpapier eindeckst, bieten Dir die meisten Druckerhersteller günstige Probe-Packs mit verschiedenen Papieren und Folien an. So kannst Du erst einmal testen, auf welchen Papieren Deine Farb- und Fotodrucke am besten gelingen.

- Am günstigsten ist Canons **Paper Selection Pack** für Bubble-Jet-Drucker. Es enthält für 7,95 Mark 14 Blatt Spezialpapier: 2 Blatt hochauflösendes Papier für Fotodruck mit 720 dpi Auflösung, 5 Blatt wasserfestes, beidseitig bedruckbares Papier, 2 Bögen Glanzpapier in Kartonstärke und 2 Bögen reißfeste Hochglanzfolie.
- Das **Ink Jet Kombipack** von Lexmark kostet 19,80 Mark und besteht aus 20 Blatt Premium Papier (Normalpapier mit glatter Oberfläche), 4 Blatt Hochglanzpapier und 2 Blatt Transparentfolie für jeden Lexmark-Tintenstrahldrucker.
- Für 23,95 Mark gibt es von Pelikan das **Universal Combi-Pack**. Das Sortiment besteht aus 5 Blatt Folie, 25 Blatt Normalpapier und 5 Blatt Hochglanzpapier. Pelikan-Papier und -Folien eignen sich für alle Druckertypen.

Was kann ich bedrucken?	Was ist das genau?	Wofür benutzt man es am besten?	Wer bietet diese Produkte an?	In welchen Stückzahlen?	Wieviel muß ich bezahlen?
Normalpapier					
Glanzpapier					
Foto-Papier					
Foto-Hochglanzpapier					
Wasserfestes Papier					
Banner-papier					
Umschläge					
Visitenkarten					
Grußkartenset					
Etiketten					
Selbstklebe-Etiketten					
Overhead-Folie					
Transferfolie					
Overhead-Folie					
Hochglanzfolie					
Kalt- und weißbleibende Folie					
Hochglanzfolie					

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (10)

Wer mit dem schnellsten 3D-Beschleuniger startet...



...hat das Spiel schon gewonnen!

Wer abheben will, braucht die nötige Power in der Beschleunigung!
Der neue 3D Blaster® Voodoo² bündelt mit seinen drei parallel geschalteten Prozessoren eine Pixelfüllrate, die andere vor Neid erblassen läßt. Wenn Leistung, Bildqualität und 3D-Spiele-Performance zählen, deplaziert Voodoo² seine Konkurrenz um Lichtjahre. Falls Ihnen ein einzelner 3D Blaster® Voodoo² noch nicht reichen sollte, installieren Sie einfach einen zweiten - und steigern Ihre Performance um 100%! Der neue 3D Blaster® Voodoo² von Creative Labs ist der einzige 3D-Spielebeschleuniger, der den offiziellen Markennamen von 3Dfx Interactive, Inc. tragen darf.

Beschleunigen Sie wie ein 3D Blaster® Voodoo² und starten zu Ihrem Creative Labs-Händler! Oder rufen Sie telefonisch weitere Details ab 089/9 92 87 10. Je schneller, desto besser!

Features und technische Daten

- 8MB oder 12MB ultraschneller Speicher für optimale Leistung
- Verarbeitet 180 000 000 Texturen pro Sekunde
- Bis zu 3x schneller als der Voodoo1-Chipsatz
- 8MB-Version inkl. Incoming, G-Police, Ultima Race Pro und Actua Soccer 2

Hardware XTRA AWARD
PC Action 4/98
3D Blaster Voodoo²

Heiße Upgrades für coole PCs

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs, Ferringastraße 6, 85774 Unterföhring, Info/Hotline 089/957 90 81, Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

Copyright 1998, Creative Technology Ltd. Das Creative Logo ist eingetragenes Warenzeichen der Creative Technology Ltd. Das 3Dfx Interactive Logo und Voodoo Graphics sind Warenzeichen von 3Dfx Interactive, Inc. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

Mehr Leben, Waffen und Siege! Wenn der Obermotz nicht anders zu überlisten ist, hilft oftmals ein Schummel-Modul – doch Game Buster können den Spielspaß retten und killen.

Unbesiegbar mit dem Mogelmodul

Dein Mario fällt zu tief und ertrinkt zu schnell und könnte auf die Schnelle drei Extraleben gut brauchen. Und Lara würde sich am liebsten schon in Venedig das komplette Waffenarsenal des Spiels über die entblößte Schulter hängen. – Diese Art Mogelei beim Spielen ist kein Problem mit dem Game Buster.

Die Schummel-Module kosten rund 80 Mark. Es gibt sie für neue Konsolen, doch auch noch für ältere wie das Super Nintendo, Mega Drive oder NES. Dort heißen sie „Action Replay" oder „Terminator".

Mit dieser Comms-Link-Karte für PC funktioniert der Game Buster für Playstation und Saturn

Anschließen: Du stöpselst einen Game Buster in den Modulschacht Deiner Konsole – bei der Playstation nutzt Du den Erweiterungsschacht an der Rückseite. Nach dem Einschalten erscheint das Code-Menü: Für die bekanntesten Spiele sind bereits Schummelcodes eingebaut.

Eingebaute Codes benutzen: Du wählst ein Spiel in einer Liste aus und einen Schummelcode für endlos Leben, Zeit oder Energie. Einige Codes machen auch geheime Levels oder Waffen zugänglich. Dann wird das Spiel ganz normal geladen. Dem Sieg steht nichts mehr im Weg.

Was Codes verraten: Ein Code besteht aus zwei Buchstaben- und Zahlenblöcken wie etwa „802FA270 002A". Der erste Block steht für die Speicheradresse in der Konsole, wo Deine Leben oder Energie gespeichert sind. Der zweite Block ist die Zahl, die der Game Buster laufend in diese Speicheradresse schreibt. Stirbt Deine Spielfigur, wird ihr normalerweise ein Leben abgezogen. Dank Mogelcode behältst Du alle Leben, da der Game Buster Verluste ausgleicht. Steht in dieser Speicheradresse die verbleibende Zeit, bleibt die Leveluhr stehen.

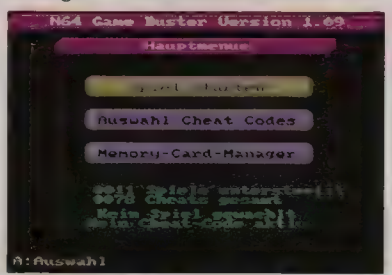
Eigene Schummelcodes eingeben oder herstellen: Mogelprofis verlassen sich nicht auf fertige Cheats, sondern sie geben neue Codes ein. Das funktioniert aber nur bei Game Bustern für Playstation und Saturn.

Du brauchst dafür einen PC und das „PC-Comms-Linkset" (90 Mark). Im Set sind eine Steckkarte für den PC, Mogelprogramme und ein Kabel. Mit dem Kabel verbindest Du PC und Game Buster.

- Starte das Game-Buster-Programm von Diskette.
- Du beginnst ein problematisches Spiel. Dabei untersucht der Computer per Tastendruck den Konsolen-Speicher. Beim Verlust eines Lebens gibst Du dem Rechner via Tastatur Bescheid. Er untersucht den Speicher erneut und „merkt" sich alle veränderten Speicherstellen.
- Nach ein paar Durchgängen bleiben zwei, drei Codes übrig. Probier sie aus! Hast Du den richtigen Code, kannst Du ihn im Schummel-Programm speichern.

Den Game-Buster-Schutz überlisten: Ein paar Spiele sind gegen den Game Buster geschützt: Das Spiel prüft, ob Du wirklich ein Leben oder Energie verloren hast. In diesem Fall bleibt das Spiel plötzlich stehen. Game Buster für Playstation und N64 haben hierfür einen Schalter, mit dem man die Cheatcodes kurz abstellen kann.

Der Game Buster – Retter oder Killer? Denk bei aller Mogelfreude daran, daß es viel mehr Spaß macht, Spiele selbst durchzuzocken. Außerdem ist die Codesuche umständlich und nervig. Billiger und einfacher mogelst Du letztlich oft mit Cheats von Freunden, aus dem Internet und aus Zeitschriften, etwa von der HELP-Strecke der SCREENFUN.



Im Startmenü wählst Du die Mogelcodes aus und startest dann das Spiel

Lexikon

Erweiterungskarte

Eine Erweiterungskarte ist eine zusätzliche Steckkarte für den PC. Die Comms-Link-Karte gehört dazu. Sie bietet dem Game Buster für Playstation und Saturn einen zusätzlichen Parallelport. Daran wird der Game Buster angeschlossen. Die Karte kann nur für das Schummel-Modul genutzt werden.

Speicher

Der Speicher ist das Gedächtnis Deiner Konsole. Hier stehen alle Bilder, Sounds, Texte und Programme eines Spiels abrufbereit.

Hex-Editor

Der Hex-Editor zeigt Dir den Speicher Deiner Konsole auf dem Bildschirm. Neben den vielen Zahlen siehst Du am rechten Bildschirmrand eine Spalte mit wirren Buchstaben und Zeichen. Wer den Speicher durchsucht, findet hier alle Texte und Namen aus dem Spiel.

Game-Buster-Anbieter (Auswahl)

ACME, Zülpicher Straße 17, 50674 Köln, Tel.: (02 21) 240 88 00, Fax: (02 21) 240 00 81
Gamers Point, Kriegstraße 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel.: (0721) 933 57 10
MieKro Multimedia GmbH, Bohlweg 66a, 38100 Braunschweig, Tel.: (05 31) 244 60 60, Fax: (05 31) 244 60 99
MLC, Im Ring 29, 47445 Moers, Tel.: (028 41) 942 60, Fax: (01 90) 79 33 42
Theo Kranz Versand, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (01 80) 521 18 44, Fax: (09 31) 57 16 02

Der Game Buster im Kreuzverhör

	Playstation	Nintendo 64	Saturn
Kann ich eigene Codes eintippen?	ja	nein	ja
Kann ich Codes im Spiel (de-)aktivieren?	ja, über Schalter am Modul	ja, über Schalter am Modul	nein
Kann ich Speicher- und Spielstand verändern?	ja	nein	ja (Ranger1 dient als Speicher für Spielstände)
Ist die Konsole fürs Schummeln ausgestattet?	nein, benötigt PC und Comms-Link-Karte	Steckplatz für den Game Buster vorhanden	nein, benötigt PC und Comms-Link-Karte
Gibt es bald noch einen Vorteil oder Nachteil?	Steckverbindung zwischen Game Buster und Karte lockert leicht aus	Der angekündigte Chip mit vorgefertigten Codes kommt nun doch nicht	Funktioniert als Import-Adapter, erlaubt also das Spielen von Import-CDs

TiPS

Noch mehr Schummeleien

Das Comms-Linkset stellt Playstation- und Saturn-Spielern noch kompliziertere Schummelvarianten zur Verfügung.

- Mit dem **„Hex-Editor"** hältst Du das Playstation-Spiel an beliebiger Stelle an. Nun hast Du direkten Zugriff auf den Konsolen-Speicher. Dort steht das Spiel als Zahlencode, den nur die Playstation versteht.
- Mit der **Suchfunktion** kannst Du aber Texte aufspüren: Namen in Highscore-Listen und Paßwörter findest Du in nur wenigen Sekunden. So kannst Du zum Beispiel Deinen Namen auf den ersten Platz in der Bestenliste eintragen.

Hast Du schon ein Paßwort erspielt, suchst Du im Speicher danach: Die anderen Paßwörter stehen gleich daneben.

Text: Oliver Ehrle, Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (4)

Null Grundgebühr – volle Kostenkontrolle:

D2-CallYa

Freie Wahl bei D2:
Wunsch-Handy einfach extra besorgen.

D2 PRIVAT
mannesmann mobilfunk

Der eine hat's. Der andere nicht.

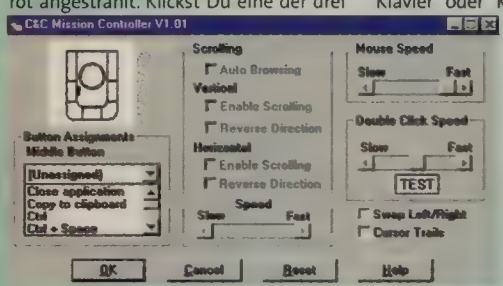
Kommandozentrale

Speziell für alle „Command & Conquer"-Fans gibt es nun den Mission Controller von Fanatec.

Der Trackball: standhafter Maus-Ersatz

Schnelle Reaktionszeiten, ständiger Überblick und präzise Befehle per Mausklick – das macht „Command & Conquer"-Spieler zu erfolgreichen Herrschern und Eroberern. Da kann bei langen Mausfahrten schon mal das Pad zu klein werden. Mit dem Mission Controller von Fanatec behält der Spieler die Ruhe. Die Hand liegt entspannt auf dem Trackball, und alle Anweisungen erfolgen mit Fingerspitzengefühl.

Der Controller ersetzt die Maus bei Win 95/3.x. Er wirkt zunächst sehr klobig. In der oberen Mitte des schwarzes Geräts befindet sich die durchsichtige Kugel, mit der der Cursor bewegt wird. Sie wird aus dem Gehäuse-Inneren im Ruhezustand rot angestrahlt. Klickst Du eine der drei großen Tasten, wechselt die Farbe auf Grün. Die rechte und linke Taste haben dieselbe Funktion wie bei einer Maus. Die untere Taste ist frei belegbar.



Alles Einstellungssache: Der untere Button des Mission Controller ist frei belegbar

Lieferumfang: Der C&C Mission Controller wird mit einem extra langen Kabel (1,8 m), Treiberdiskette und vier Mini-Stickern mit „C&C"-Motiven ausgeliefert. Du kannst den Trackball mit einem oder mehreren Aufklebern aufpeppen.

Installation: Zuerst muß der PC ausgeschaltet werden. Dann steckt man die Maus ab und den Trackball an der seriellen Schnittstelle an. Sie ist sehr einfach zu finden: Unter Windows 95, aber auch DOS und OS/2, wird die erste serielle Schnittstelle mit COM1 bezeichnet, die zweite mit COM2. Beim Neustart erkennt der Rechner automatisch den Trackball als Maus.

Die Installation des Treibers ist ähnlich einfach: Nur die Datei „Setup.exe" anklicken. Danach findest Du im Startmenü unter „Programme" den Ordner „Mission Controller". Du hast die freie Wahl, mit welchem Befehl die untere Taste belegt wird. Der Befehl „H" zentriert den Bildschirm bei Deinem Bauhof, der Befehl „STRG" erzwingt den Schießbefehl. Die ausgewählten Einheiten beschützen sich selbständig, wenn „G" ausgewählt wird.

Anwendung: Die Umgewöhnung von Maus auf Trackball dauert bei jedem unterschiedlich lang. Wer Erfahrungen mit Klavier oder Keyboard hat, schafft es ziemlich schnell. Die linke Taste bedienst Du mit dem Daumen, die rechte mit dem kleinen Finger. Mit den anderen Fingern bewegt man die Kugel, die den Cursor über den Bildschirm bewegt.

Im Test passierte es, daß der Cursor in Textdokumenten nicht am gewünschten Punkt stehen blieb, sondern weit über das Ziel hinausschoß. Mit kleineren Händen kommt man zu oft unbeabsichtigt auf die untere Taste. Ungeduldige sind daher schnell versucht, den Trackball wieder gegen die gute alte Maus zu tauschen.

Fazit: Der C&C Mission Controller eignet sich nur für reine Spieler mit großen Händen und Spaß an teurer Technik.

C&C Mission Controller
Trackball

ca. 200 DM	Hersteller: Fanatec

www.fanatec.de

Nettes Spielzeug für Technikfreaks, aber im Dauergebrauch kein Ersatz für die Maus

3

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Xaver Rohrmüller

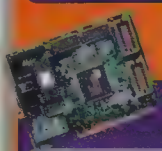
Marktpr

PROZESSOREN & MOTHERBOARDS

	Preis	Anbieter
Einsteiger (Pentium 200 MMX)	270 Mark ▲	AK Datentechnik
Mittelklasse (Pentium II 233)	520 Mark ▼	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Pentium II 350)	1530 Mark ●	AK Datentechnik
Motherboard ASUS 512 KB, ATX Pipelined Burst Cache; 3x PCI, 3x ISA	289 Mark ■	AK Datentechnik

MONITORE

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (0,28 Lochmaske, 64 KHz, TCO 92)	380 Mark ●	Belinea 105045	ACom
17 Zoll (70 KHz, TCO 92)	670 Mark ●	Belinea 107020	AK Datentechnik



GRAFIK-KARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (2D-Beschleuniger)	95 Mark ●	Elsa Winner Trio T2D 2 MB	K&M
Mittelklasse (3D-Beschleuniger)	235 Mark ■	Matrox Mystique 4 MB	K&M
Spitzenklasse (2D-Beschleuniger)	280 Mark ■	Matrox Millennium 4 MB	Checkpoint
Spitzenklasse (3D-Add-on-Karte)	350 Mark ■	Diamond Monster 4 MB (inkl. Spiele)	Computer Profis

JOYSTICKS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Analoger Stick	40 Mark ●	Logitech Wingman light	BWZ
Digitaler Stick	55 Mark ■	Gravis Blackhawk	Computer Profis
Gamepad	70 Mark ■	Microsoft Sidewinder Gamepad	Computer Profis

SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	30 Mark ●	Arowana 16 Bit PnP, SB-kompatibel	BWZ
Mittelklasse	185 Mark ■	Guillemot Maxi Sound 32 Wave XP PnP	Computer Profis
Spitzenklasse	310 Mark ■	Soundblaster AWE 64 Gold PnP	Computer Profis

Anbieter-Nachweis

ACom · Uhlandstraße 134 · 10717 Berlin · Tel.: (030) 86 40 93 43 · Fax: (030) 873 97 04
AK Datentechnik · Hamburger Straße 31 · 80809 München · Tel.: (089) 351 00 55 · Fax: (089) 351 54 88
Alternate Computer · Philip-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (064 03) 90 50 10 · Fax: (064 03) 90 50 20
BWZ · Angerburger Straße 20 · 22047 Hamburg · Tel.: (040) 69 67 81 00 · Fax: (040) 69 67 81 10
Checkpoint · Ringstraße 43 · 38855 Wernigerode · Tel.: (039 43) 90 62 08 · Fax: (039 43) 90 62 09
Computer Profis · Kirschberg 27 · 64347 Griesheim · Tel.: (061 55) 60 06 06 · Fax: (061 55) 60 06 16
Cross PC-Systeme · Körnebachstraße 95 · 44143 Dortmund · Tel.: (02 31) 531 13 34 · Fax: (02 31) 531 13 33
Faber Datentechnik · Industriestraße 63a · 44894 Bochum · Tel.: (02 34) 92 24 40 · Fax: (02 34) 922 44 99

eise

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- ■ gleichgeblieben
- ▼ gefallen
- ▲ gestiegen
- ✹ Neues Produkt in der Tabelle

LAUTSPRECHER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Aktivboxen	65 Mark ■	Aktiv 2x15 Watt (max. 240)	Computer Profis
Subwoofer-System	139 Mark ■	Yamaha YST-MSW5	Alternate

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (16fach)	115 Mark ✹	Mitsumi FX 162	K&M
Mittelklasse (24fach)	125 Mark ■	Liteon 24fach	Rainbow Systems
Spitzenklasse (32fach)	155 Mark ▼	Liteon 32fach	Faber

PC-KOMPLETTSYSTEME

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	1000 Mark ✹	PC ohne Monitor, P166 MMX, 16 MB RAM, 1,6 GB HDD, 2 MB Grafikkarte, 8fach-CD-ROM	Media Markt
Mittelklasse	1399 Mark ■	NPI 200ME Classic ohne Monitor, P200 MMX, 32 MB RAM, 2,1 GB HDD, 2 MB 3D-Grafikkarte, 16fach-CD-ROM	Media Markt
Spitzenklasse	1899 Mark ■	Highscreen XI ohne Monit., PII 233 MMX, 32 MB RAM, 3,6 GB HDD, Soundkarte, 2 MB 3D-Grafikkarte, 24fach-CD-ROM	Vobis

TINTENSTRAHL-DRUCKER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (300dpi)	300 Mark ✹	Lexmark Jetprinter 1000	Computer Profis
Mittelklasse (600 dpi)	460 Mark ✹	Epson Stylus Color 600	Computer Profis
Spitze (DIN A3, 1440 dpi)	900 Mark ✹	HP Deskjet 1100C	BWZ

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole inkl. Games Guide	299 Mark ■	Theo Kranz Versand
Mad-Catz-Lenkrad mit Pedale	119 Mark ■	Theo Kranz Versand
Memory Card 8 MB	69 Mark ■	Cross PC-Systeme
Joypad-Verlängerung	25 Mark ■	Games Point

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo 64-Konsole	289 Mark ■	Cross PC-Systeme
Joypad JT 377 Trident Pro	60 Mark ■	Games Point
Memory Card 5 MB	70 Mark ■	Magic
Universal-Adapter (USA/Japan)	ab 40 Mark ■	Magic

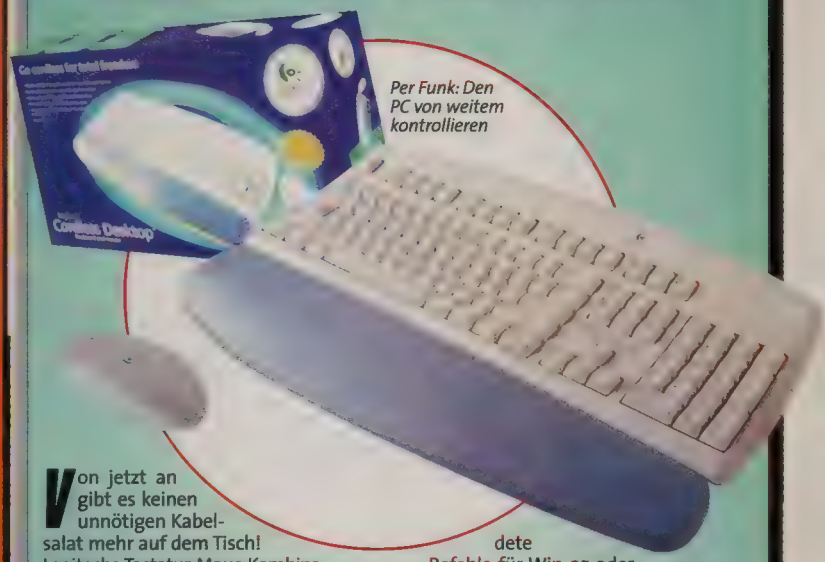
SEGA SATURN

	Preis	Anbieter
Saturn-Konsole	289 Mark ■	Theo Kranz Versand
Mega Action Set	333 Mark ■	Theo Kranz Versand
Arcade Racer Set	115 Mark ■	Games Point
Original Control Pad	44 Mark ■	Theo Kranz Versand

Alle Angaben ohne Gewähr

Games Point · Kriegstraße 27-29 · 76133 Karlsruhe · Tel.: (07 21) 339 44 · Fax: (07 21) 37 41 85
K&M · Blumenstraße 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (071 59) 94 31 11· Fax: (071 59) 94 32 22
Magic · Kaiserstraße 65 · 61169 Friedberg · Tel.: (060 31) 77 18 66 · Fax: (060 31) 55 20
Media Markt · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (08 41) 63 40 · Fax: (08 41) 619 95
Rainbow Systems · Holstraße 5 · 56235 Ransbach · Tel.: (026 23) 88 15 90 · Fax: (026 23) 881 59 99
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (01 80) 521 18 44 · Fax: (09 31) 57 16 02
Vobis · Carlo-Schmid-Straße 12 · 52146 Würselen · Tel.: (024 05) 444 45 00 · Fax: (073 61) 444 45 05
WieCom · Newtonweg 16 · 33332 Gütersloh · Tel.: (052 41) 47 07 30 · Fax: (052 41) 47 07 32

Auf einer Funkwelle



Per Funk: Den PC von weitem kontrollieren

Von jetzt an gibt es keinen unnötigen Kabelsalat mehr auf dem Tisch! Logitechs Tastatur-Maus-Kombination Cordless Desktop sendet alle Deine Befehle beim Arbeiten oder Spielen per Funk an den Rechner – und das über eine Entfernung von bis zu 2,8 Metern.

Lieferumfang: Neben Tastatur und Maus enthält das Paket ein Empfangsgerät, das per Kabel mit dem PC an den Steckplätzen für Tastatur und Maus verbunden wird. Dazu kommt eine Handgelenkstütze, die einfach an der Vorderseite der Tastatur eingehakt wird. Zwei Treiberdisketten, ein Handbuch und je zwei Batterien für Tastatur und Maus vervollständigen die Lieferung.

Installation: Die Installation der Geräte und Treiber geht einfach und schnell von der Hand. Besonders angenehm ist, daß Logitech die Batterien für Tastatur und Maus dazugelegt hat und man sofort loslegen kann. Auch der Anschluß des Empfängers macht keine Schwierigkeiten, da zusätzlich zu den normalen Steckern ein serieller Adapter für die Maus und ein AT-Adapter für die Tastatur zum Lieferumfang gehören. Das Kabel am Empfangsgerät teilt sich in zwei verschiedenfarbige Stränge auf. Das Mauskabel ist grün und zusätzlich mit einem Maus-Symbol versehen, die Farbe des Tastaturkabels ist orange.

Statt Kabelsalat: Logitechs Cordless Desktop gibt die Befehle per Funk an den PC

Die Installation der Treiberdisketten ist ebenfalls locker und leicht auszuführen. Neben dem Standardtreiber für Logitech-Mäuse kannst Du auch die dritte Taste, die an der linken Seite in Daumennähe angebracht ist, mit verschiedenen Befehlen belegen.

Zur Auswahl stehen auch CyberJump und HyperJump. Die beiden Befehlspakete umfassen je acht häufig verwendete Befehle für Win 95 oder Windows NT. Du kannst die Taste aber auch mit einem typischen Spielebefehl wie „Pause" oder „Speichern" belegen.

Anwendung: Die Tastatur bietet wie die meisten anderen auch 105 Tasten. Etwas gewöhnungsbedürftig ist da eher die Maus. Sie ist nicht gleichmäßig geformt wie viele Standardmäuse, sondern wölbt sich auf der linken Seite höher als rechts. Das Hauptgewicht der Mittelhand liegt auf dieser Wölbung. Zeige- und Mittelfinger sind ohne Druck und Verkrampfung auf den vorderen zwei Tasten plaziert. Mit dem Daumen umfaßt man die Maus an der linken Seite. Im oberen Bereich ist die dritte, frei belegbare Taste angebracht.

Der Datenaustausch zwischen den beiden Eingabegeräten und dem Empfänger klappt selbst, wenn eine Tasse oder Bücherstapel dazwischen stehen.

Doch es gibt auch Minuspunkte:
- Die gewölbte Maus ist für kleine Hände zu groß und zu hoch. Bei längerem Gebrauch verkrampft das Handgelenk.
- Jeder Maus- oder Tastaturbefehl wird mit einer kleinen, aber spürbaren Verzögerung ausgeführt. Die Funkwellen benötigen mehr Zeit als ein normales Kabel. Schnellschreiber oder intensive Mausbenutzer kann dieses Hinterherhinken auf Dauer stören.
- Ab einer Entfernung von 1,5 Metern zwischen Tastatur und Empfänger geraten die Funkwellen bei Schnellschreibern heillos durcheinander. Manche Buchstaben erscheinen gleich mehrfach auf dem Bildschirm, Leerzeichen werden an der falschen Stelle gesetzt.

Fazit: Cordless Desktop von Logitech ist nur dem zu empfehlen, der ausgewachsene Hände hat und der am PC eher eine ruhige Kugel schiebt.

Cordless Desktop
Tastatur und Maus

ca. 180 DM	Hersteller: Logitech

www.logitech.de

Schicke, aber langsame Alternative zum üblichen Kabelsalat auf dem Schreibtisch

3

Handy-Spaß für alle

Mobilfunk gegen Vorkasse heißt das Zauberwort. Dann kannst Du mit dem Handy immer und überall telefonieren – ohne Grundgebühr, aber mit Gebührenkontrolle.

Lexikon

1 Netzbetreiber

Netzbetreiber sind Telefongesellschaften, die ein eigenes Mobilfunknetz errichtet haben. Zur Zeit T-Mobil mit D1, Mannesmann Mobilfunk mit D2 und E-Plus. Im Sommer kommt E2 hinzu. Service Provider haben keine eigenen Netze; sie kaufen Sprechzeit und verkaufen sie weiter.

2 SIM-Card

Das Kürzel steht für Subscriber Identification Module (Teilnehmer-Identifikations-Baustein).

Auf der SIM-Karte sind alle Daten gespeichert, die einen Mobilfunkteilnehmer identifizieren, wie Rufnummer, Sperren, Persönliche Identifikationsnummer (PIN). Standard-SIMs sind so groß wie eine Scheckkarte. Die Karte wird in den Kartenleser des Handys eingelegt. Sie bietet auch Speicherplatz für Telefonnummern und Zusatzinfos wie Namen.

Der Treffpunkt mit Deinen Freunden wurde ganz kurzfristig geändert, und Du wußtest nichts davon, weil Du nicht erreichbar warst? Mit Mobilfunk gegen Vorkasse (Prepaid) kann Dir das nicht mehr passieren. Die drei 1 Netzbetreiber D1, D2 und E-Plus bieten Startersets mit aufladbaren Telefonkarten an, die mit jedem Handy abtelefoniert werden können.

⊕ Vorteil: Du zahlst nur reine Sprechzeit, hast keinen Papierkrieg, keine Grundgebühren, keinen Vertrag.

⊖ Nachteil: Die Karten werden ohne Handy verkauft, aber ein Mobiltelefon ist sehr teuer.

Wer Glück hat, staubt bei Eltern, Geschwistern oder Verwandten ein älteres Mobiltelefon ab, sonst wird's richtig teuer. Die Preise für neue Handys fangen bei 300 Mark an. Eine gute Alternative sind gebrauchte Geräte. Sie kosten ab 150 Mark aufwärts und werden in Anzeigenblättern oder im Internet angeboten (zum Beispiel *www.sperrmuell.de*).

Bevor Du loslegen kannst, mußt Du ein Startset kaufen. Damit erhältst Du eine Telefonkarte, die in den Kartenleser des Handys kommt. Im Fachjargon heißt sie 2 SIM-Card. Auf ihr sind alle Daten gespeichert, die das Netz braucht, um einen Teilnehmer zu erkennen und zuzulassen. Dazu gehören Deine persönliche Identifikationsnummer, Deine Telefonnummer und die Sperrfunktion (diese stoppt Telefonate, sobald das Guthaben auf Null ist).

Jedes Handy, in dem Deine SIM-Card steckt, ist unter Deiner persönlichen Nummer erreichbar. Wenn Du nicht abhebst, startet eine 3 Mailbox.

In alte Handys paßt die ganze Karte. Wer ein neues Mobiltelefon mit kleinem Einschub hat, bricht den 4 Plug-in-Chip aus dem Rahmen (siehe Bild unten). Spezielle Prepaid-Handys gibt es übrigens nicht. D1- oder D2-Karten funktionieren in sämtlichen 5 GSM-900-Handys, E-Plus-Karten in jedem GSM-1800-Mobiltelefon.

Die Daten sind auf dem goldenen Plug-in-Chip hinterlegt. Er läßt sich rausbrechen

Welche Starterpakete gibt es überhaupt und wo kann ich sie kaufen?

Prepaid-Pakete mit SIM-Card und jeweils 50 Mark Startguthaben haben alle drei Netzbetreiber im Angebot. Die Sets werden in vielen großen Kaufhäusern, in Technikmärkten, Computergeschäften und Telefonläden verkauft. Wer noch keine 18 Jahre alt ist, sollte klären, ob seine Eltern dem Kauf zustimmen. Sonst kann es

hinterher sein, daß der ⑥ Taschengeldparagraph zuschlägt. Danach können Erziehungsberechtigte alle Anschaffungen und Verträge rückgängig machen, mit denen sie nicht einverstanden sind. Da der Händler ohnehin den Personalausweis braucht, ist es besser, Du bringst die schriftliche Einverständnis-Erklärung Deiner Eltern gleich mit.

Die Einsteigersets heißen:
T-D1 XtraCard von T-Mobil für 149 Mark
CallYa von D2 für 149,50 Mark
Free & Easy von E-Plus für 149 Mark.
Für dieses Geld bekommst Du einen Telefongutschein in Höhe von 50 Mark. Du zahlst allen Anbietern also fast 100 Mark nur für den Verwaltungsaufwand, Dich als Telefonteilnehmer aufzunehmen.

Immerhin kannst Du bei D1 auch ein Startset **Xtra inklusive Handy** für 199 Mark kaufen. Du hast dann die Wahl zwischen einem Philips Diga oder einem Alcatel One Touch Easy. Voraussetzung ist allerdings ein Vertrag über sechs Monate plus Einzugsermächtigung. Dabei ist es egal, ob Du das Geld abtelefoniert hast oder nicht. Alle vier Wochen werden automatisch 50 Mark aufs Handykonto gebucht. Dazu brauchst Du ein eigenes Bankkonto und das schriftliche Einverständnis Deiner Eltern.

Wie hoch sind die Telefongebühren?

Xtra und CallYa veranschlagen identische Gebühren: Satte 1,99 Mark kostet jede Minute, die Du während der teuren Hauptzeit (montags bis freitags von 7-20 Uhr) ins Festnetz oder in eines der anderen Mobilfunknetze telefonierst. E-Plus verlangt dafür nur 1,39 Mark.

Jetzt der Haken: Von 20-7 Uhr, am Wochenende und an den Feiertagen verlangen D1 und D2 für jede Minute 99 Pfennig. E-Plus macht keinerlei Unterschiede zwischen Geschäftszeiten und Freizeit und kassiert durchweg 1,39 Mark. Wie lange Du für 50 Mark telefonieren kannst, zeigt die Tabelle unten. Entscheidend für die Kosten sind die Gebühren pro Minute und die Zeit, zu der Du telefonierst.

INFO

Vorsicht, Falle!

Das geht nicht mit einer Prepaid-Karte:
- **Im Ausland telefonieren und angerufen werden (dazu ist ein normaler Kartenvertrag mit monatlicher Grundgebühr und zwei Jahren Laufzeit nötig)**
- **Anrufe ins Festnetz umleiten**
- **SMS-Kurznachrichten direkt vom Mobiltelefon aus verschicken (nur der Empfang ist möglich).**

Prepaid oder der billigste Einsteigertarif?
Wer mehr als 75 Minuten im Monat per Prepaid telefoniert, kommt trotz Grundgebühr mit einem normalen Einsteigertarif auf die Dauer billiger weg. Nachteil: zwei Jahre Vertragsbindung, und das geht nur mit schriftlicher Einverständnis-Erklärung der Eltern.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen ein brandneues Handy d160 von Motorola. Das Mobiltelefon nutzt Standardbatterien als Akku und bietet bis zu 80 Stunden Sprechzeit. Wer also Lust auf Mobiltelefonieren hat, schreibt schnell eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Motorola", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.5.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

So lange telefonierst Du für 50 Mark...	...bei T-D1 Xtra oder bei D2-CallYa	...bei E-Plus Free & Easy
[illegible]	25 Minuten	35,5 Minuten
[illegible]	50 Minuten	35,5 Minuten

Wie lange bin ich erreichbar, wann muß ich aufladen?

T-D1 XtraCard:
- Pro 50 Mark Aufladung werden 60 Tage Erreichbarkeit garantiert. Solange kannst Du angerufen werden, auch wenn Dein Guthaben verbraucht ist.
- Danach sind maximal 100 Tage Pause drin. In dieser Ruhezeit ist lediglich der Empfang von ⑦ SMS (Kurznachrichten) möglich. Du kannst die D1-Karte mit maximal 350 Mark aufladen.
- Ein Konto, das Du länger als 100 Tage nicht auffüllst, wird gelöscht. Der Anschluß ist tot, Restguthaben verfallen.

D2-CallYa:
- Das Startguthaben von 50 Mark gilt 90 Tage und wird entsprechend der letzten Aufladungshöhe stufenweise verlängert. CallNow-Gutscheine zum Aufladen kosten 50 Mark. Per Banküberweisung sind auch Summen bis 300 Mark möglich.
- Je 25 Mark gibt es 30 Tage Erreichbarkeit. Konten, die innerhalb der Verlängerungsfristen nicht abtelefoniert oder aufgestockt werden, verfallen.
- Nach der letzten Aufladung bleiben 365 Tage Bedenkzeit. Während dieser Schlummerphase nimmt das Handy nur Kurznachrichten an, Sprechverbindungen sind nicht möglich. Wenn das Konto länger leer bleibt, wird es gelöscht.

E-Plus Free & Easy:
Du mußt Dein Guthaben innerhalb bestimmter Fristen verbraucht haben, ansonsten verfällt es:
- 50 Mark sind jeweils 3 Monate lang gültig, 100 Mark 6 Monate lang, und der Höchstbetrag von 400 Mark verfällt nach 24 Monaten.
- Leere Konten dürfen 6 Monate lang schlummern. Das Handy bleibt solange für Anrufe und SMS erreichbar. Nur aktiv telefonieren geht nicht.
- Ohne Aufladung wird das Konto nach sechs Monaten Schlummer gelöscht. Über das Restguthaben geben die Kontozentralen kostenlos Auskunft.

Wie lädt man eine Telefonkarte auf?

Aufladen läuft immer gleich ab: Telefongutschein kaufen, Geheimzahl freirubbeln, vom Handy aus kostenlos die Kontozentrale anrufen, Geheimzahl auf der Tastatur eintippen. Damit das klappt, muß das Handy von ⑧ Impulswahl auf ⑨ Tonwahl umgestellt werden. Weil das bei jedem Telefon anders geht, hilft ein Blick ins Handbuch.

Alle Preise und Gebühren im Überblick

Anbieter	T-D1 XtraCard	D2-CallYa	E-Plus Free & Easy
Preis des Startangebots	149 Mark	149,50 Mark	149 Mark
Einstiegsguthaben	50 Mark	50 Mark	50 Mark
Mindestaufladung per Telefongutschein	25 Mark	50 Mark	50 Mark
Minutenpreis Hauptzeit (Mo-Fr, 7-20 Uhr)	1,99 Mark/Min	1,99 Mark/Min	1,39 Mark/Min
Minutenpreis Nebenzeit (20-7 Uhr, Sa, So, Feiertage)	0,99 Mark/Min	0,99 Mark/Min	1,39 Mark/Min
Minutenpreis netzintern (D1 zu D1, D2 zu D2, E-Plus zu E-Plus)	0,99 Mark/Min jeden Tag rund um die Uhr	0,99 Mark/Min jeden Tag rund um die Uhr	0,89 Mark/Min jeden Tag rund um die Uhr
Abrechnungstakt	30 Sekunden	60 Sekunden	5 Sekunden

Lexikon

③ Mailbox / Mobilbox
Anrufbeantworter, den jeder Mobilfunkteilnehmer mit seiner Rufnummer bekommt.

④ Plug-in-Chip
Daumennagelgroße Mini-Ausgabe der Standard-SIM-Card. Kann leicht aus der großen Karte herausgebrochen und in den kleinen Einschub neuer Handy-Modelle eingeschoben werden.

⑤ GSM
GSM ist die Abkürzung für Global System for Mobile Communication (weltweites System für mobile Kommunikation). In Deutschland haben wir zwei GSM-Systeme oder Standards. Hauptunterschied ist die Frequenz im Funkverkehr:
GSM-900 arbeitet mit 900 MHz (Megahertz) und wird von D1 und D2 eingesetzt.
GSM-1800 funktioniert mit 1800 MHz und wird von E-Plus, später auch von E2 genutzt.
D-Netz-Karten oder -Geräte funktionieren nicht im E-Netz und umgekehrt.

⑥ Taschengeldparagraph
Vertragsabschlüsse mit Minderjährigen sind grundsätzlich genehmigungspflichtig, wenn damit eine Verpflichtung zu wiederkehrenden Zahlungen verbunden ist. Ohne Genehmigung der Eltern wird kein seriöser Händler solche Verträge abschließen, weil sie jederzeit widerrufen werden können.
Das gilt übrigens auch, wenn eine Anschaffung höher ist als das monatliche Taschengeld oder wenn der Minderjährige kein eigenes Einkommen hat.

⑦ SMS
Steht für Short Message Service und ist ein Kurznachrichtendienst, den alle Netze bieten.
Per SMS lassen sich aus Zahlen und Buchstaben kombinierte Nachrichten kostenlos auf dem Display eines Handys empfangen. Entweder werden sie als besondere E-Mail via PC und Internet abgeschickt oder von einem Operator vermittelt. Die Messages dürfen höchstens 160 Zeichen lang sein. Das gleiche Prinzip gilt auch für Pager.

⑧ Impulswahl
Alte analoge Technik beim Anwählen einer Nummer. Macht sich beim Wählen als Folge verschieden langer Klickgeräusche ohne Änderung der Tonhöhe bemerkbar. Ziffern und Codes lassen sich damit nicht übertragen. Wird abgekürzt als IWV (Impulswahl-Verfahren).

⑨ Tonwahl
Dabei werden die Wählsignale als Folge verschieden hoher Töne übertragen (kann man beim Wählen hören). Allein mit Tonwahl lassen sich Anrufbeantworter, Faxabrufe oder Info-Systeme über die Tastatureingabe von Ziffern und Codes fernsteuern. Wird abgekürzt als MFV (Mehr-Frequenz-Verfahren). Es sollte grundsätzlich eingestellt sein, weil es nur Vorteile bringt.

Text: Simon Demmelhuber · Fotos: Klaus Börner (4) · Wir danken: TuT, Einsteinstr. 50, 81675 München

Dein Verstand sagt:
ER IST TOT!

Sein Verstand sagt:
DU BIST ES!

Jemanden mit mehreren Persönlichkeiten nennt man schizophren. Oder Transformer. Wenn er sich vom Kampfroboter zum Dinosaurier und wieder zurück verwandeln kann. Auf einem unbekannten Planeten lebensnotwendig. Besonders dann, wenn es darum geht, den intergalaktischen Frieden zu sichern. Übrigens verlierst Du bei Beast Wars eher die Nerven als den Verstand. Also, rette unser Universum!

- 24 actiongeladene Levels
- Spiel als Maximal oder Predator mit 10 Charakteren
- gerenderte 3D-Grafiken (3Dfx Support am PC)
- Netzwerk-/Multiplayer-Funktion

PC CD-ROM

PlayStation

Die bekannte Action-Serie!

RTL2

Lock On Such-Raketen

Amphibien-Laser

BEAST WARS
TRANSFORMERS

HASBRO Interactive

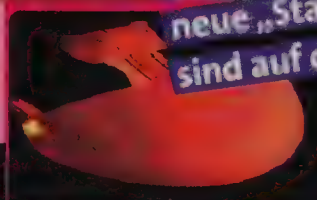
(Info: 0 18 05 / 20 21 50) www.beastwars.com

Trekker, aufgepaßt: Zwei neue „Star Trek"-Programme sind auf der Erde gelandet!

Beam

The Star Trek Enzyklopedia

Alien-Waffen: Ein cardassianischer Phaser (l.o.) und eine Jem'Hadar-Pistole (u.)

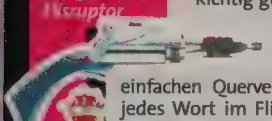


Aus dem Lexikon ein Ferengi-Raumschiff

Ein Karemmanisches Raumschiff (l.o.), ein Kazon-Ogla-Kriegsschiff (l.u.) und ein Raumschiff der Borg (r.)

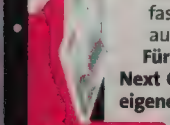
Faszinierend! – Mr. Spock wäre vom neuen „Star Trek"-Nachschlagewerk begeistert. **Auf vier CD-ROMs bietet die „Star Trek Enzyklopedia" ausgezeichnete Info-Texte, über 3000 Bilder und rund 400 Videoclips.** Abgedeckt werden die original „Star Trek"-Serie, „The Next Generation", „Deep Space Nine", „Voyager" und alle acht „Star Trek"-Filme. Die Einträge sind in einen alphabetisch geordneten Lexikon-Teil und einen Episoden-Führer zu sämtlichen Staffeln und Filmen eingeteilt.

Laß Dir im Lexikon etwa die verschiedenen Lebensformen im Universum erklären oder sieh Dir Bilder von Alien-Waffen an. Alle Einträge bestehen aus spannenden Texten und Bildern. Zu vielen Themen gibt es kurze Videoclips, die Ausschnitte aus den Serien und Filmen zeigen. So erlebst Du beispielsweise noch einmal, wie die Borg die Enterprise angreifen. Da die Enzyklopädie komplett auf Englisch ist, kommst Du in den Genuß der Videos in Originalfassung und verbesserst dabei auch noch Deine Sprachkenntnisse.



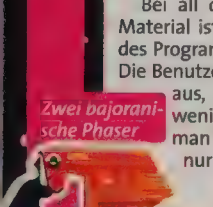
Klingonischer Disruptor

Richtig gut ist die Verknüpfung der einzelnen Einträge gelungen – neben einfachen Querverweisen läßt sich jedes Wort im Fließtext anklicken. Als Ergebnis erhältst Du eine Liste mit allen Lexikoneinträgen, die das angeklickte Wort enthalten. Wo immer es sich anbietet, führen außerdem Verweise direkt zu einzelnen Folgen im Episoden-Führer. Dort findest Du eine Kurz-Zusammenfassung aller bisher in Amerika ausgestrahlten „Star Trek"-Folgen. **Für „Deep Space Nine" und „The Next Generation" gibt es zusätzlich eigene Episoden-Führer.** Sie sind vom Rest des Programms unabhängig und können also für sich alleine installiert werden. Hier findest Du ausführliche Inhaltsangaben und kannst Dir die Intros aller Folgen als Video anschauen.



Klingonisches Messer

Bei all dem umfassenden Info-Material ist leider die Aufmachung des Programms zu kurz gekommen. Die Benutzeroberfläche sieht lieblos aus, die Steuerung ist ein wenig verwirrend. Klar findet man trotzdem Spannendes – nur nicht unbedingt das, was man sucht. **Fazit:** Die „Star Trek"-Enzyklopädie bietet tolle Infos zum kompletten „Star Trek"-Universum. Du solltest aber Zeit zum Stöbern mitbringen, da die Steuerung etwas unübersichtlich ist.



Zwei bajoranische Phaser

Alien-Raumschiffe im Überblick: Hier siehst Du einen romulanischen Warbird (o.) und darunter einen romulanischen Bird of Prey

E

The Star Trek Enzyklopedia

Nachschlagewerk für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM	Simon & Schuster	1 Spieler

Empf.: Pentium 100 oder Power Mac, 16 MB RAM, Win 95 oder Mac System 7.5, Soundkarte, SVGA-Karte

Grafik 3	Action 1	Dauerspaß 1

Fast unerschöpfliche Fülle an Infos, viele Videos und super Querverweise

Die Aufmachung wirkt lieblos, etwas unübersichtliche Steuerung

Das ultimative Nachschlagewerk zum „Star Trek"-Universum. Ein Muß für alle Trekker!

1

Der Brücken-Grundriß der Defiant aus „Deep Space Nine". Mit dieser Karte steuerst Du in „Captain's Chair" durch das Schiff

Diese „Star Trek"-Stars führen Dich durch das Programm „Captain's Chair" (von links nach rechts): **Captain Benjamin Sisko** zeigt Dir die Brücke der U.S.S. Defiant NX-74205, **Lt.Commander Worf** führt durch die U.S.S. Enterprise NCC-1701-D, **Captain Kathryn Janeway** zeigt Dir ihr Reich auf der Voyager, **Captain Hikaru Sulu** erklärt Dir die U.S.S. Enterprise NCC-1701 und **Commander William T.Riker** die U.S.S. Enterprise NCC-1701-E

ME UP!

Die Enterprise NCC-1701-D nimmt Kurs auf Deinen PC

Captain Janeway und die Voyager fliegen noch durch deutsche Fernsehen. Das ist ihre Kommando-Brücke

Captain's Chair

Das haben sich viele Trekker schon immer gewünscht: einmal im Leben auf der Brücke der Enterprise stehen! **Am PC wird es wahr: Die CD-ROM „Captain's Chair" ermöglicht es Dir, die Raumschiffe Deiner Helden von innen zu besichtigen.** Zur Auswahl stehen die original U.S.S. Enterprise NCC-1701, die Enterprise NCC-1701-D aus „The Next Generation", die Defiant NX-74205, die Voyager NCC-74656 und die Enterprise NCC-1701-E aus „First Contact".

In jedem dieser Raumschiffe erwartet Dich einer der „Star Trek"-Helden. Echt gut: Die Originalstimmen von Captain Janeway, Captain Sisko, Commander Sulu, Commander Riker und Lt. Commander Worf führen Dich durch ihr jeweiliges Raumschiff.

Unabhängig von der Tour kannst Du jedes Raumschiff auch selbst erkunden. Welch ein Gefühl, dort zu stehen, wo Captain Picard in die unendlichen Weiten des Weltalls hinaussah! Mit einem kleinen Schwenk des Mauszeigers drehst Du Dich einmal um die eigene Achse. Alle Schauplätze sind originalgetreu nachgebaut und vermitteln echtes Weltraum-Feeling. Bis ins Detail kannst Du etwa die Maschinen am Pult von Harry Kim auf der Voyager ansehen. Leider ist es aber nicht möglich, die Geräte auch selbst auszuprobieren.

Schade ist auch, daß man sich nicht frei durch die Räume bewegen kann, sondern bestimmte Punkte im Raumschiff anwählen muß. Welche Schauplätze zur Erkundung stehen, wird in einer Grundriß-Karte des jeweiligen Raumschiffs angezeigt.

Fazit: Echte Trekker werden die Besichtigung der „Star Trek"-Raumschiffe lieben und sich über die Originalstimmen der Stars freuen. Doch leider hat man schnell alles gesehen, und die Spannung verpufft.

„Captain's Chair" kannst Du auch einmal selbst durch die „Star Trek"-Raumschiffe stöbern. Hier siehst Du die Brücke der Enterprise NCC-1701-D. Wie Captain Picard blickst Du hinaus ins Universum

PC E

Captain's Chair
CD-ROM für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Simon & Schuster | 1 Spieler

Min.: Pentium 100 oder Power Mac, 16 MB RAM, Win 95 oder Mac System 7.5, Soundkarte, SVGA-Karte

Grafik 4 | Action 3 | Dauerspaß 3

Super Grafik, die mit vielen Details die „Star Trek"-Welt zum Greifen nahe bringt

Wenig Bewegungsfreiheit; keine Möglichkeit, Maschinen auszuprobieren

Toll, die Raumschiffe zu besichtigen. Aber zu wenig Action und darum schnell langweilig

3

„Star Trek" im Web

Im Internet gibt es eine Menge gute Seiten für Trekker und solche, die es werden wollen. SCREENFUN hat die himmlischsten „Star Trek"-Seiten zusammengesurft. Hier findest Du Bilder, Sounds und witzige Spielereien.

www.heim8.tu-clausthal.de/~ehrich/star-trek.html
Diese Seite bietet über 100 Bilder zum Downloaden. Neben Raumschiffen und Personen findest Du auch die Filmplakate

www.cologneweb.com/StarTrek/klingon.htm
In diesem Klingonisch-Sprachkurs lernst Du lebenswichtige Redewendungen, zum Beispiel nuqDaq 'oH puchpa"e'? (Wo ist die Toilette?)

members.aol.com/awkoch/startrek.html
Ob Klingonisch, Romulanisch oder Cardassianisch – auf dieser Seite stehen die Originalschriften verschiedener Alienvölker als True-Type-Schriften zum Downloaden bereit

web.ukonline.co.uk/stinsv/indexz.htm
Hier gibt's feine, nach Serien und Charakteren geordnete „Star Trek"-Sounds. Lade Dir die legendären Sprüche Deiner Helden (im englischen Original) als Wave-Datei auf den PC!

Text: Christiane Strobel · Fotos: BRAVO-Archiv (7)

BRAVO SCREENFUN Abo

Telefonische Bestellannahme: 0180/530 1417*
Bestellung per Fax: 040/3019 8182

*gebührenpflichtig, 0,48 DM pro Minute

DREI HEFTE ZUM PREIS VON ZWEI!

EIN HEFT GANZ UMSONST | **KEINE LIEFERGEBÜHR** | **ABO JEDERZEIT KÜNDBAR**

Bitte Coupon ausschneiden und schicken an: BRAVO SCREENFUN-Leserservice, 20347 Hamburg

❑ JA!

Ich möchte SCREENFUN 3 Hefte lang zum Probierpreis von DM 8,00 (statt DM 12,00) testen.

Wenn ich BRAVO SCREENFUN regelmäßig weiterlesen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte BRAVO SCREENFUN dann zum Bezugspreis von jährlich DM 48,00 inkl. Zustellgebühr. Ich kann das Abonnement anschließend jederzeit wieder abbestellen. Eine kurze schriftliche Mitteilung an den Verlag genügt. Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht erhaltene Hefte erhalte ich dann umgehend zurück.

Name _____ Vorname _____ Geburtstag _____

Straße/Nr. _____

PLZ, Ort _____

Telefon _____ Unterschrift _____
(Falls Du noch keine 18 Jahre alt bist, bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Vertrauensgarantie:
Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab heute – rechtzeitige Absendung genügt – diese Bestellung beim BRAVO SCREENFUN-Leserservice, 20347 Hamburg, widerrufen kann. Dieses Angebot ist gültig bis zum 01.12.1998 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.
Ich bin damit einverstanden, daß mir der Verlag telefonisch weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen).

Datum _____ 2. Unterschrift _____

M - OV - MZ 03/002 | 02/01048

Günstig und praktisch: drei bekommen, zwei bezahlen! Wenn Du den Coupon ausfüllst und abschickst, bekommst Du drei Ausgaben der BRAVO SCREENFUN zum Preis von zwei! Und die Hefte werden Dir ohne zusätzliche Gebühren direkt nach Hause geliefert.

Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen von heute an gerechnet – rechtzeitige Absendung genügt – diese Bestellung beim BRAVO SCREENFUN-Leserservice, 20347 Hamburg, widerrufen kann.

Die Bestellung habe ich abgeschickt am:

_____

Vier gewitzte Detektive: TKKG sind die Anfangsbuchstaben ihrer Namen

Tödliche Schokolade

Au Backe! Klößchens Vater wird erpreßt. Hilf den vier Freunden von TKKG, den Fall zu klären.

ein Fall für TKKG

Klößchen in Sorge: Ein fieser Erpresser droht mit Gift!

Eine ganze Produktion Vollmilch-Nuß hat der Erpresser zur Drohung schon mit Schlafmittel versetzt!" Klößchen ist verzweifelt. Wenn sein Vater nicht hunderttausend Mark bezahlt, wird die nächste Schokoladenproduktion der Firma Sauerlich vergiftet. Zum Glück sind Klößchen und seine Freunde Tim, Karl und Gabi erfahrene Detektive. Du hilfst TKKG, den Erpresser zu finden.

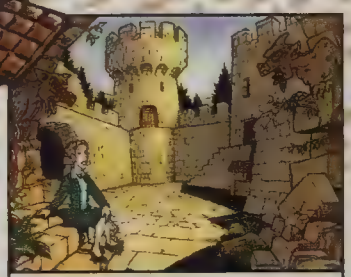
Ausgangspunkt für die Nachforschungen ist ein liebevoll gezeichneter Stadtplan. Hier kannst Du per Mausklick sieben verschiedene Schauplätze anwählen. An jedem Ort gilt es, Leute zu befragen und Beweise zu sammeln. Besuche etwa die Apotheke und frage den Apotheker Brodonsky nach den wichtigsten Schlafmitteln. Eine heiße Spur führt zudem in die Schokoladenfabrik. Hat Schokoladen-Mischer Tony Blender etwas mit der Sache zu tun?

Eine Menüleiste bietet die Wahl, welchen der vier Freunde Du spielen möchtest. Jeder von ihnen hat besondere Fähigkeiten, die bei der Lösung des Falles helfen. Tim zum Beispiel kennt den Apotheker besonders gut, Klößchen hat Zutritt zum Zimmer seines Vaters. Du kannst beliebig zwischen den Charakteren hin- und herwechseln. Besuche die einzelnen Orte am besten immer wieder mit jedem der vier Freunde. Alles, was Du an Beweisen findest, wird in einer Kiste gesammelt und ist für alle vier TKKG-Mitglieder zugänglich.

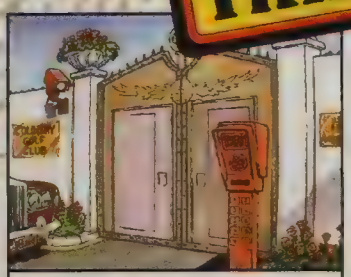
Action steht bei der verschachtelten Detektivgeschichte nicht im Vordergrund: Aufmerksamkeit, Spürsinn und ein gutes Gedächtnis sind gefragt. Nur wer alles genau untersucht und die Hinweise miteinander kombiniert, löst den Fall. Das lange Stöbern macht bei der sehr schön gezeichneten Grafik aber jede Menge Spaß.

Beim Sound haben sich die Macher etwas Besonderes einfallen lassen: Du kannst die Geschichte nämlich wahlweise auf deutsch oder englisch spielen. So verbesserst Du nebenbei noch Deine Sprachkenntnisse.

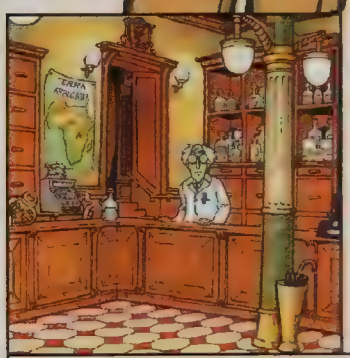
Fazit: Liebevoll gestaltete Detektivgeschichte für alle, die gerne knobeln.



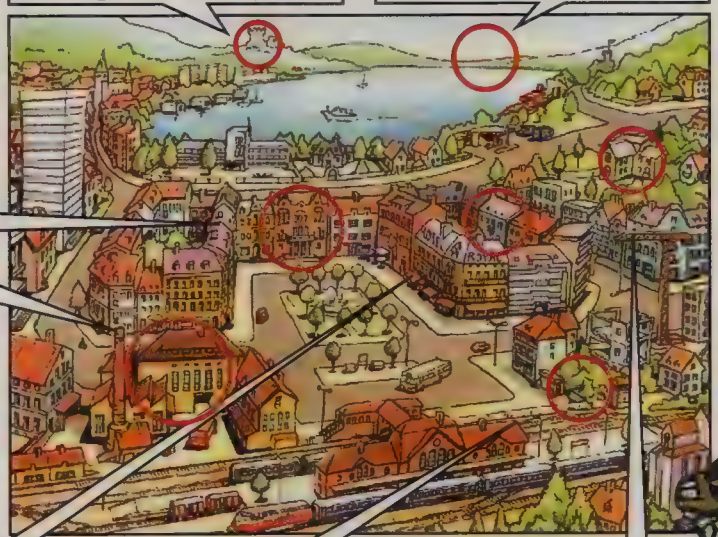
Klößchens Mutter findest Du in der Ruine. Frage sie nach dem Erpresser



Kniffelig: Das Tor zum Golfplatz öffnet sich nur für Clubmitglieder



Der Apotheker, Herr Brodonsky, weiß wichtige Dinge über Schlafmittel

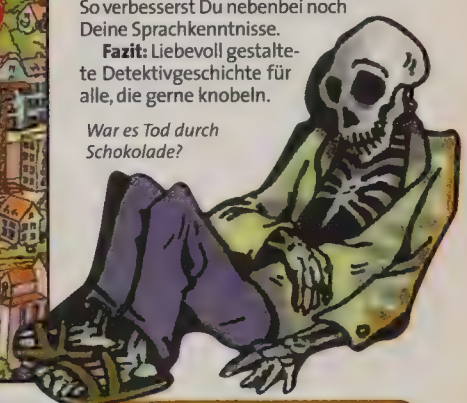


Tony Blender ist der Hauptverdächtige. Er arbeitet in der Fabrikhalle

Karls Zimmer ist die Zentrale von TKKG. Hier treffen sich die Freunde

Geh mit Gabi zum Zeitungskiosk. Sie kennt die Tochter des Besitzers

Was weiß Tom, der Gärtner? Du besuchst ihn beim Gut der Sauerlichs



War es Tod durch Schokolade?

D/E

Tödliche Schokolade

Detektivspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM	Tivola	1 Spieler

Empf.: 486er PC, 8 MB RAM, Win 3.1/ Win 95, Apple ab System 7.1 u. 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Soundkarte

Gestaltung	Action	Dauerspaß
1	3	1

Sehr schöne Zeichentrickgrafik und viel zum Knobeln. Sound wahlweise englisch

Fans von Action-Spielen finden's wohl ziemlich langweilig

Stöbern, Beweise sammeln und kombinieren: ein Muß für alle Hobby-Detektive!

1

Text: Christiane Strobel

Der Zeichenblock als Arbeitsfläche: Du baust aus einem Hintergrund und Figuren (etwa Fuchs, Baum oder Rabe) Bilder zusammen

Comic-Druckerei

Du mußt kein Künstler sein, um eigene Comics zu basteln. Mit der „Comic-Druckerei" geht das ruckzuck in einfachen Schritten. Du stellst die Bilder aus verschiedenen Hintergrundmotiven und Figuren zusammen (siehe Arbeitsschritte rechts). Zur Wahl stehen über tausend witzige Männchen, Helden, Tiere und Landschaften. Einige bereits fertige Comics verdeutlichen, was man mit der „Comic-Druckerei" alles machen kann.

Leider bietet das Programm kaum Möglichkeiten, die Figuren und Hintergrundbilder noch grafisch zu bearbeiten. Wenn Du beispielsweise die Farben verändern möchtest, mußt Du das in einem anderen Grafikprogramm tun. Die „Comic-Druckerei" lädt aber alle von Dir selbst gestalteten Bilder problemlos ins Programm. Sie müssen dafür im BMP- oder JPEG-Format sein. Bastele zum Beispiel Comics aus eingescannten Bildern oder Fotos.

Den fertigen Comic druckst Du wahlweise als DIN-A-4-Seite, als Postkarte oder in Postergröße aus.

Wer einen Internet-Anschluß hat, kann eine tolle Zusatzfunktion nutzen. Ist der Comic fertig, kannst Du auf Knopfdruck eine Internet-Seite aus ihm machen lassen. Um die Programmierung brauchst Du Dich nicht zu kümmern.

Fazit: Einfache Bedienung, viele witzige Motive, aber nur wenig Möglichkeiten zur Bildbearbeitung.

Preis: ca. 50 Mark, Macher: Data Becker, 40223 Düsseldorf

1 Auf die Plätze – fertig – los: als erstes legst Du fest, wieviele Bilder auf der Comicseite sein sollen. Verschiedene solcher Layouts stehen zur Auswahl.

2 Jeder Comic braucht einen Hintergrund. Aus einem großen Bilderkatalog wählst Du aus, welchen Du haben willst – etwa eine Stadt.

5 Wenn alle Bilder fertig gestaltet sind, siehst Du den Comic am Stück wie ein Heft vor Dir. Drucke ihn aus und hefte die Seiten zusammen: fertig ist der eigene Comic.

Mixen wie ein DJ

Spiel den DJ auf der nächsten Party! Mit dem „Mixmaster Pro" betätigst Du Dich als Live-Soundmischer. Das Musikprogramm bietet 16 Soundspuren, auf die jeweils ein Sample, also eine Klangdatei, gelegt werden kann. Jede Spur läßt sich mit einer Taste auf der PC-Tastatur bedienen. Drücke etwa auf „P", und der erste Sound wird gespielt. Während der Sound endlos weiterläuft, veränderst Du in Echtzeit die Lautstärke. Mit anderen Tasten mischst Du weitere Samples dazu. Leider werden diese nicht automatisch im Tempo angepaßt. Die Bedienung des Programms ist nicht ganz selbsterklärend. Gelegentlich stürzt es sogar ab. **Fazit**: Spaß beim Mixen in Echtzeit, Verwirrung in der Benutzerführung.

Preis: ca. 50 Mark, Macher: BHV, 41564 Kaarst

Sechzehn Spuren auf einen Streich: die Benutzeroberfläche des Mixmaster Pro

Sprachkurs

Mit dem „Lingua-Match"-Sprachtrainer lernst Du eine Fremdsprache fast wie die eigene Muttersprache: durch Nachsprechen und Üben von Dialogen. Dazu wählst Du verschiedene Situationen aus: etwa beim Einkaufen, im Straßenverkehr oder auf der Party. Die einzelnen Schauplätze sind als Zeichentrickgrafiken dargestellt, die leider etwas schematisch und grobkörnig wirken.

Du lernst Vokabeln, indem Du mit der Maus auf Figuren oder Gegenstände in der Grafik klickst. Dann wird beispielsweise angezeigt, daß „das Postamt" auf Italienisch „l'ufficio postale" heißt. Wechsle in den Übungsteil des Programms, um die gelernten Wörter in Einsetzübungen zu trainieren. Redewendungen werden durch Dialogübungen vermittelt. Wer allerdings etwas über Grammatik wissen möchte, geht bei

Text: Christiane Strobel · Foto: BRAVO-Archiv

Finde den Zauberstab im Schlafzimmer, und der Zauber geht los

Besuche Zilly und ihren Kater im Hexenhaus

Zilly die Zauberin

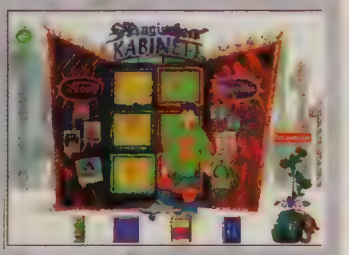
Hokus Pokus Fidibus und dreimal schwarzer Kater: Im Hexenhaus kannst Du zaubern, bis die Wände wackeln. In jedem der sieben Räume ist ein Zauberstab versteckt. Finde ihn, und alles, was Du anklickst, verwandelt sich. In der Zauberküche warten magische Rezepte, etwa für einen Verkleinerungstrank. Jede Einzelheit ist liebevoll gezeichnet. Ein Erzähler führt wahlweise deutsch oder englisch durchs Haus. **Fazit**: Zauberspaß mit liebevoller Grafik. Auch für große Kinder.
Preis: ca. 50 Mark, Macher: Tivola, 12435 Berlin 1

Mathe knallbunt

Prozente – Zinsen – Dreisatz" heißt das Duden-Matheprogramm für die sechste bis achte Klasse. Genau diese Themen lernst Du im sogenannten Mathe-Übungspark auf der CD-ROM. Der Skateboarder Nick begleitet Dich durch die fünf peppig gestalteten Schauplätze und erklärt die einzelnen Übungen.

An jedem Ort warten ein Lehrgang, Übungsaufgaben und kleine Spielereien auf Dich. Klicke zur Entspannung etwa Zeichentrick-Figuren aus lustigen Einzelteilen zusammen. Einziges Manko: Die Erklärungen in den Lehrgängen sind manchmal etwas schwer. **Fazit**: Toll aufgemachtes Übungsprogramm, das aber ein Lehrbuch nicht ersetzen kann. *Preis: ca. 70 Mark, Macher: Dudenverlag, 68167 Mannheim* 2

Beim Wikinger erfährst Du, was ein Grundwert und ein Prozentwert ist



Mathe im Zeichentrickgrafik-Gewand: Hier geht es um Dezimal-Zahlen

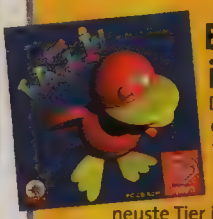
Auf der Party: Klicke Personen und Gegenstände an, um Vokabeln anzuzeigen

Einführung ins Prozentrechnen: 42 von 50 sind 84 Prozent

Skateboarder Nick führt durch das Programm. Er hilft Dir auch bei Problemen weiter

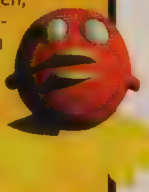
„Lingua Match" leer aus. Hier bleibt nur der Griff zum guten alten Grammatikbuch. „Lingua Match" gibt es für die Sprachen Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch und Russisch. **Fazit**: Gutes Vokabeltraining in ordentlicher Aufmachung. Nur zum Erlernen von Grundkenntnissen.
Preis: ca. 50 Mark, Macher: SAD, 89079Ulm 3

In Kürze



Ente inside

Die Zahl der virtuellen Haustiere für den PC steigt. Ob irgendwo ein Nest ist? Das neuste Tier ist eine rote Ente. In altbewährter Manier mußt Du sie füttern, mit ihr spielen, ihren Dreck wegmachen und sie pflegen, wenn sie krank ist. Besonderheiten im Vergleich zu Artgenossen gibt es keine. **Fazit**: Muß das sein?
Preis: ca. 20 Mark, Macher: Magellan Intertainment, 82024 Taufkirchen 4



Robin, Little Joe und Marian an der Kreuzung: Welcher Weg ist richtig?

Eine geniale Waffe gegen die Soldaten: die Tomaten-Kanone

Robin Hood

Krisenstimmung im Sherwood Forest: Bruder John ist vom Sheriff von Nottingham gefangengenommen worden. Klar, daß Robin und seine Gefährten ihn befreien müssen. Auf dem Weg zur Burg bestehen sie einige Abenteuer. Dafür brauchst Du Köpfchen und etwas Geschick. Die Burgwachen beseitigt man zum Beispiel mit einer Tomatenkanone. Wenn Du oft genug getroffen hast, müssen sie sich waschen gehen. **Fazit**: Lachmuskeltraining und Knobelspaß für Einsteiger.
Preis: ca. 70 Mark, Macher: Ravensburger Interactive, 88214 Ravensburg 1

Schweine-Domino

Welches Schwein paßt ans andere? In vier hübsch gezeichneten Spielfeldern mußt Du Schweinekarten richtig aneinanderlegen. **Fazit**: Ein netter Zeitvertreib.
Preis: ca. 15 Mark, Macher: Tivola, 12435 Berlin 3

Tabelle mit Kick!

Absteiger, Aufsteiger, Torbilanz: „Haben gespielt wie Flasche leer"? Mit einer Excel-Tabelle sortierst Du die Bundesliga aufsteigend, absteigend und als Säulen-Grafik.

Das Programm Excel ist bei den Standard-Anwendungen auf dem PC ganz vorn dabei. Man verwendet es vor allem dazu, Tabellen zu bauen und Zahlen zusammenzurechnen. Mit diesen Eingaben läßt sich regelrecht jonglieren.

Schreibe beispielsweise alle Bundesliga-Ergebnisse in eine solche Tabelle. Mit Excel kannst Du die Ergebnisse dann ganz nach Wunsch auswerten. Per Mausklick sortierst Du die Tabelle etwa nach Punkten, so daß die beste Mannschaft oben steht. Oder Du listest alle Vereine nach der Anzahl der kassierten Tore auf. Du kannst die Tabelle auch in eine Grafik umwandeln, in der Tore und Gegentore als bunte Säulen dargestellt werden.

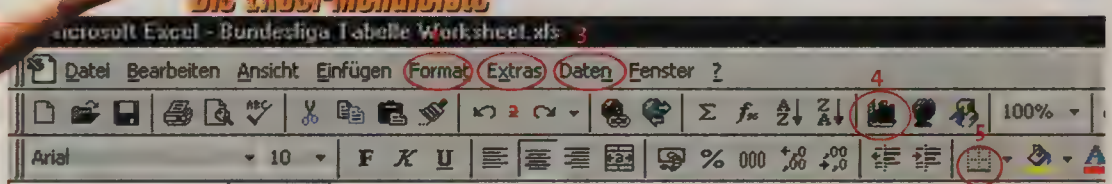
Hier erfährst Du Schritt für Schritt, wie Du Deine persönliche Bundesliga-Tabelle aufbaust und verwaltest. Damit es nicht frei nach Bayern-Trainer Trapattoni heißt: Können Excel wie Flasche leer.

	Platz	Verein	Spiele	Tore	Gegentore	Punkte
Champions League	1	1. FC Kaiserslautern	26	49	27	57
	2	FC Bayern München	26	49	30	48
UEFA-Cup	3	Bayer Leverkusen	26	52	30	46
	4	Schalke 04	26	32	22	44
	5	VfB Stuttgart	26	44	34	41
UI-Cup	6	FC Hansa Rostock	26	37	33	36
	9	Borussia Dortmund	26	45	41	35
	7	MSV Duisburg	26	33	34	35
	8	Werder Bremen	26	32	40	35
	10	Hertha BSC Berlin	26	31	42	33
	11	VfL Bochum	26	30	37	31
	12	1.FC Köln	26	41	50	31
	13	VfL Wolfsburg	26	31	39	29
	14	Karlsruher SC	26	37	47	29
	15	TSV 1860 München	26	32	45	28
Absteiger	17	Bor. M'gladbach	26	42	47	27
	16	Hamburger SV	26	29	38	27
	18	Arminia Bielefeld	26	33	43	25

Farbenfroh und übersichtlich: Mit Excel baust Du eine Bundesliga-Tabelle (hier Stand Ende März), die Du beliebig ordnen, sortieren und einfärben kannst

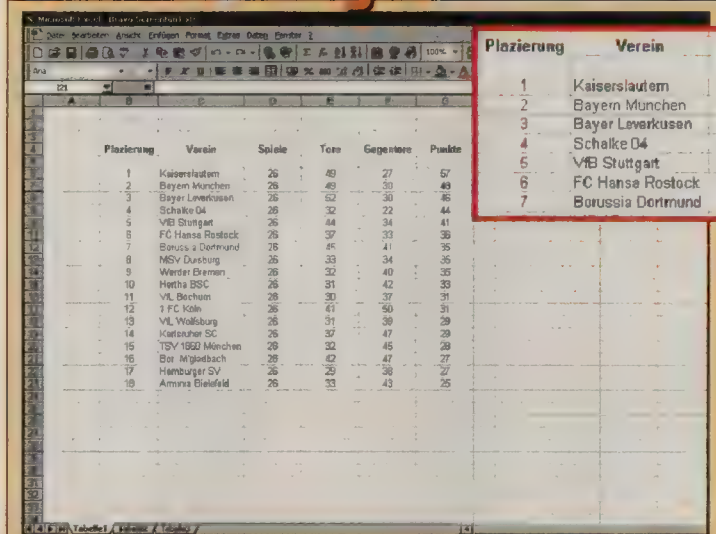
In der Tabelle ganz oben: Ratinho und der 1. FCK

Die Excel-Menüleiste



1. Format *zum Tabellengestalten*
2. Extras *für Makros u. Schaltknöpfe*
3. Daten *zum Sortieren der Spalten*
4. Diagramm *macht Charts aus Tabellen*
5. Rahmen *markiert Zellen und Spalten*

1. Tabelle anlegen



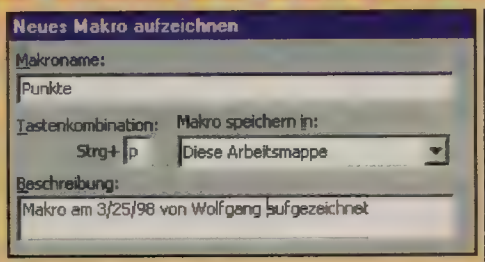
Plazierung	Verein	Spiele	Tore	Gegentore	Punkte
1	Kaiserslautern	26	49	27	57
2	Bayern München	26	49	30	48
3	Bayer Leverkusen	26	52	30	46
4	Schalke 04	26	32	22	44
5	VfB Stuttgart	26	44	34	41
6	FC Hansa Rostock	26	37	33	36
7	Borussia Dortmund	26	45	41	35

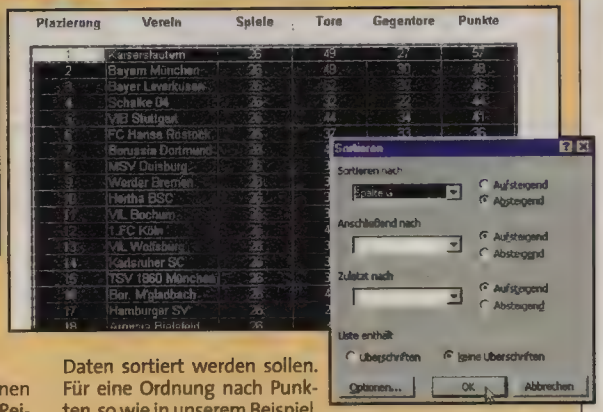
Die Grundlage für Deine Bundesliga-Tabelle: Hol Dir die Infos für die Tabelle aus einer Tageszeitung, Teletext oder dem Internet. Übertrage die Ergebnisse Zelle für Zelle in das Excel-Arbeitsblatt. Hier siehst Du, rot umrandet, einen Ausschnitt vergrößert

Starte das Programm Excel. Dein Arbeitsblatt ist schon für die Eingabe Deiner Daten vorbereitet.

- Du brauchst zunächst als Grundlage eine aktuelle Bundesliga-Tabelle, die Du in Tageszeitungen oder zum Beispiel bei Kicker-Online (*www.kicker.de*) im Internet findest. Für unsere Beispiels-Tabelle benötigen wir als Infos die Vereinsnamen, die Plazierung, absolvierte Spiele, erzielte Tore, Gegentore und Punktestand.
- Beginne mit der Eingabe der Spaltenüberschriften: Platz, Verein, Spiele, Tore, Gegentore, Punkte. Darunter trägst Du jede einzelne Information zu den verschiedenen Vereinen in die entsprechende Spalte und in eine eigene Zelle ein.

2. Makros aufzeichnen





Im Makromenü (o.) gibst Du Makronamen und eine Tastenkombination ein und sagst, wohin das Makro gespeichert werden soll.
Im Sortiermenü (r.) legst Du mit „Spalte G" und „Absteigend" eine Sortierung nach Punkten fest

Excel kann mit einem Mausklick die Tabelle nach Deinen Vorgaben sortieren und Dir so blitzschnell die neue Reihenfolge der Vereine nach einem neuen Spieltag anzeigen. Am besten geht das mit sogenannten Makros, die mehrere Arbeitsschritte in einem einzigen Befehl speichern.

- Rufe den Makro-Rekorder über die Menüleiste unter „Extras – Makro – Aufzeichnen" auf. Als Makronamen vergibst Du beispielsweise „Punkte". Klicke auf „OK". Alle Arbeitsschritte, die Du jetzt tust, werden als Makro aufgezeichnet.
- Markiere mit gedrückter linker Maustaste Deine Tabelle ohne die Spaltenüberschriften. Klicke in der Menüleiste auf „Daten – Sortieren". Wähle nun aus, nach welcher Spalte die Daten sortiert werden sollen. Für eine Ordnung nach Punkten, so wie in unserem Beispiel, ist dies „Spalte G". Klicke dann auf „Absteigend" um den Verein mit den meisten Punkten am Anfang und den Verein mit den wenigsten Punkten am Ende der Tabelle anzuzeigen.
- Beende die Aufzeichnung des Makros im Menü „Extras – Makro" unter „Aufzeichnung beenden". Du kannst Deine Tabelle in Zukunft einfach über das Makro „Punkte" sortieren, das Du im Menü „Extras – Makro – Makros" findest.
- Analog zu einem Makro für die Ordnung der Tabelle nach Punkten kannst Du genauso auch Makros für eine Sortierung nach Toren oder Gegentoren anlegen.

Lexikon

Diese Begriffe sind für die Tabellen-Kalkulation grundlegend:

Arbeitsblatt
Das Arbeitsblatt ist die Grundlage jeder Tabelle. Es besteht aus Spalten und Zeilen. Ein einzelnes Kästchen in einer Zeile oder Spalte heißt Zelle.

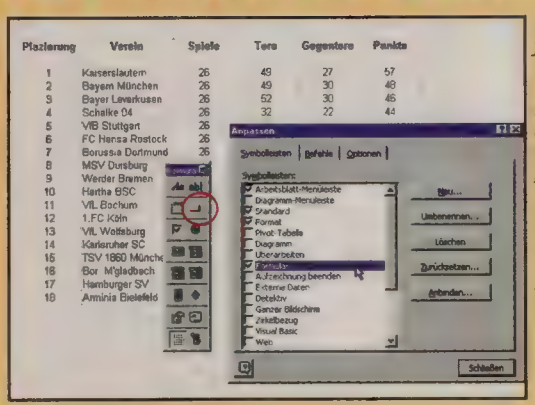
Zelle
In die Zellen schreibst Du die Daten der Tabelle. Jede Zelle kann nur einen Datensatz aufnehmen und weiterverarbeiten, egal, ob Zahl oder Text.

Makro, Makromenü
Makros sind Befehle, die auf einen Knopfdruck eine ganze Reihe von weiteren zusammenhängenden Befehlen ausführen. Welche das sein sollen, legst Du selber im Makromenü fest. So erledigen Makros mehrere Arbeitsschritte Deiner Wahl auf einmal und ersparen viel Zeit.

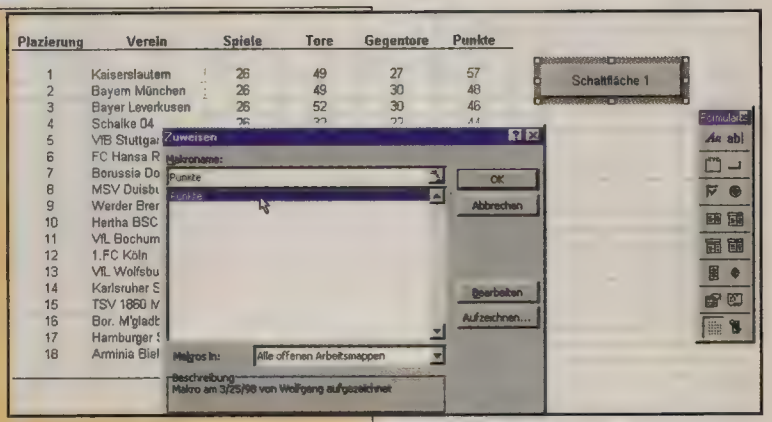
Chart, Diagramm
Chart und Diagramm sind Fachausdrücke für die grafische Darstellung einer Zahlen-Tabelle. Charts veranschaulichen Ergebnisse auf einen Blick, etwa als Säulendiagramm.

Funktion
Mathematische Funktionen können für jede einzelne Zelle einer Tabelle definiert werden. Festgelegte Funktionen verarbeiten Daten automatisch weiter. So nehmen sie dem Anwender viel aufwendige Rechenarbeit ab.

3. Schaltflächen einsetzen



Um eine Schaltfläche in die Tabelle einzufügen, klickst Du im Menü „Extras" auf „Anpassen". Wähle dann „Formular" aus. Es erscheint eine weitere Symbolleiste. Klicke jetzt auf das Symbol „Schaltfläche" (rot umkringelt)



Rechts oben steht die neue Schaltfläche. Teile ihr mit, welches Makro sie bei einem Mausklick ausführen soll.
Wähle dazu im Dialog-Fenster „Zuweisen" das Makro „Punkte"

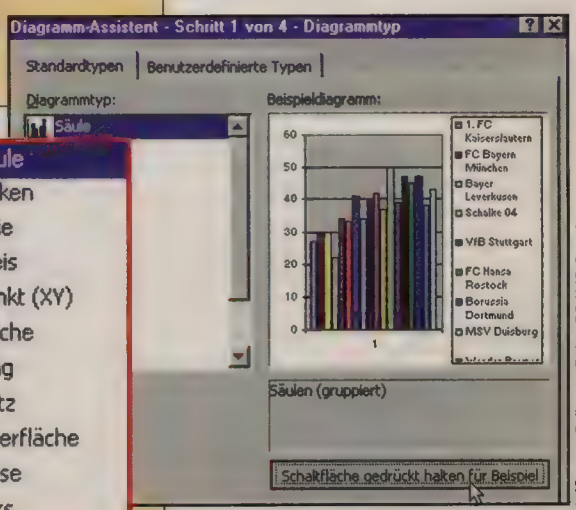
Die Makros Deiner Tabelle lassen sich schnell und einfach per Mausklick aufrufen, wenn Du eine eigene Schaltfläche für jedes Makro bestimmst.

- Alle Schaltflächen-Symbole findest Du in einer zusätzlichen Symbolleiste. Sie ist unter „Extras – Anpassen" in der Registerkarte „Symbolleisten" versteckt. Markiere das Kästchen vor „Formular" und schließe das Fenster. Du erhältst nun eine weitere Symbolleiste.
- Klicke auf das Symbol „Schaltfläche" (roter Kringel). Dein Cursor verwandelt sich in ein Fadenkreuz. Sobald Du die linke Maustaste drückst, kannst du eine Schaltfläche an einer ganz beliebigen Stelle neben der Tabelle aufziehen. Läßt Du die Taste wieder los, erscheint ein neues Fenster, mit dem Du dem Button ein Makro zuweist. Klicke auf „Punkte" und „OK".
- Klicke mit der linken Maustaste in die Schaltfläche und gib einen beliebigen Namen ein. Jetzt ist der Button beschriftet und einsatzbereit. Per Mausklick ordnet er Deine Tabelle. Das gleiche Schema kannst Du für weitere Knöpfe anwenden und so andere Makros bequem aufrufen.

4. Tabelle gestalten

Mit dem Menü „Format" kannst Du die Tabelle ganz nach Lust und Laune gestalten und einfärben.

- Hintergrundfarben bringen Leben in die triste Tabelle. Markiere dazu mit der linken Maustaste den Bereich, den Du einfärben willst. Klicke in der Menüleiste auf „Format – Zellen". In der Registerkarte „Muster" findest Du eine große Auswahl an Farben. Wähle aus, welche Du für die Tabelle haben willst.
- Um bestimmte Spalten optisch voneinander zu trennen, bietet Excel eine komplexe Rahmenfunktion. Markiere dazu zuerst die gewünschten Spaltenabschnitte Deiner Tabelle. Einen Rahmen kannst Du nun durch das Symbol „Rahmen" in der Symbolleiste hinzufügen (siehe Punkt 5 in der Excel-Menüleiste links). Im Menü „Format – Zellen" findest Du weitere Funktionen in der Registerkarte „Rahmen".
- Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte: Eine vergleichende Grafik (Chart) kann die Daten aus Deiner Tabelle auf einen Blick veranschaulichen. Excel stellt Dir einen Assistenten zur Verfügung, mit dem Du Schritt für Schritt ein Diagramm erstellen kannst. Klicke dazu einfach auf das Symbol „Diagramm-Assistent" in der Symbolleiste (siehe Punkt 4 in der Excel-Menüleiste links). Folge dann den Anweisungen – schon ist aus Deiner Bundesliga-Tabelle ein buntes Säulendiagramm geworden.



Mit dem Diagramm-Assistent wandelst Du die Tabelle etwa in ein Säulendiagramm um

Text: Wolfgang Grüner · Foto: BRAVO Sport

Fußball im Netz

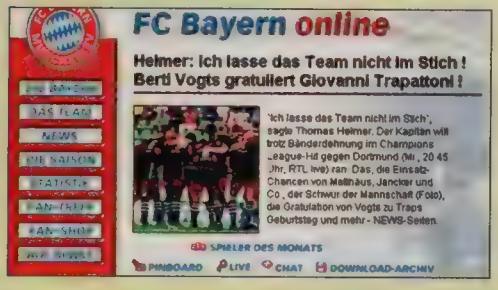
FC Bayern München

AOL, Kennwort fcbayern

Der noch amtierende Meister hat leider keine offizielle Homepage im Internet. Dafür findest Du den Star-Verein in AOL unter dem Kennwort fcbayern. Hier gibt es topaktuelle News zu Spielern, Spieltagen und dem Verein. Im Chat-Bereich triffst Du Dich online mit anderen Fans und besprichst die jüngsten Ereignisse.

Richtig genial ist der Bereich „live". Hier finden in unregelmäßigen Abständen Live-Interviews mit Bayern-Stars statt. Während der Moderator mit dem Top-Spieler online ist, kannst Du von Deinem PC aus Fragen an den Star stellen. Der Termin für die nächste Live-Aktion stand bei Redaktionsschluß leider noch nicht fest. **Fazit: Umfassendes Info-Angebot mit spitze Unterhaltungswert. Leider nur in AOL.**

Mehmet Scholl, attackiert von Bodo Schmidt (1. FC Köln)



Borussia Dortmund

Star-Spieler Lars Ricken ist wie immer stark am Ball

www.borussia-dortmund.de

Der BVB glänzt auf der ganzen Linie: mit peppigen Grafiken, witzigen Gimmicks und tagesaktuellen News. Hier liest Du etwa Interviews mit Lars Ricken oder BVB-Präsident Dr. Niebaum.

Im Chat triffst Du nicht nur andere Fans, sondern manchmal sogar den einen oder anderen Spieler zum Plauderstündchen. Für zusätzlichen Spaß sorgt ein Quiz, in dem Du Dein BVB-Wissen unter Beweis stellen kannst. Zu gewinnen gibt es jeden Monat Fanartikel, darunter Schals und Trikots.

Außerdem vorbildlich: Auf der Homepage kannst Du Tickets für die Heimspiele kaufen. **Fazit: Super gestaltet, voll informativ und viel Fun.**

MSV Duisburg

www.msv-duisburg.de

Topaktuelle Daten und Fakten zu Spielern und Spieltagen findest Du auf der MSV-Homepage. Wie wurde beispielsweise am letzten Spieltag gespielt und wer schoß die Tore? In der Rubrik „Zebrageflüster" steht außerdem, wer wegen Verletzung ausfällt und wie die Trainingslage aussieht. Die Seiten sind grafisch peppig gestaltet und übersichtlich aufgebaut.

Im Fanforum stellen alle Fanclubs des MSV jeden Monat einen „Fan des Monats" vor. Dieser Titel wird für vorbildliches Verhalten verliehen. Leider gibt es hier aber keine Downloads und auch kein Gewinnspiel. **Fazit: Gut aufgemachte Infos, aber wenig Spaß ringsherum.**

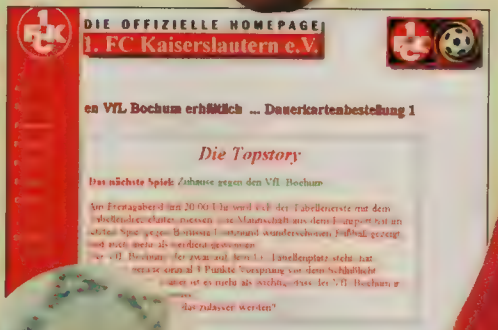
Konzentriert: Uwe Spies am Ball für den MSV Duisburg

1. FC Kaiserslautern

www.fck.de

Der heiße Anwärter auf den Meisterschafts-Titel stellt sich im Web mit einer super-informativen, aber langweilig gestalteten Homepage dar. Meldungen zum Fußballgeschehen sind ohne Grafiken einfach aufgelistet. Nützlich allerdings ist das Fanforum. Hier geben Leute Anzeigen auf, die beispielsweise eine Mitfahrgelegenheit zu einem FCK-Spiel suchen oder Fanartikel tauschen möchten.

Übrigens: Wenn Du Verbesserungsvorschläge für die Homepage machst, dann kannst Du ein FCK-Trikot nach Wahl gewinnen. **Fazit: Inhaltlich top, grafisch ein Flop.**



Ciriaco Sforza holt aus und schießt! Zielstrebig kickt er mit Kaiserslautern dem Meistertitel entgegen

Text: Christiane Strobel • Fotos: BRAVO Sport (8)

Auf dem Spielfeld stark – aber im Internet? SCREENFUN hat die offiziellen Homepages der führenden Bundesliga-Mannschaften unter die Lupe genommen.

Werder Bremen

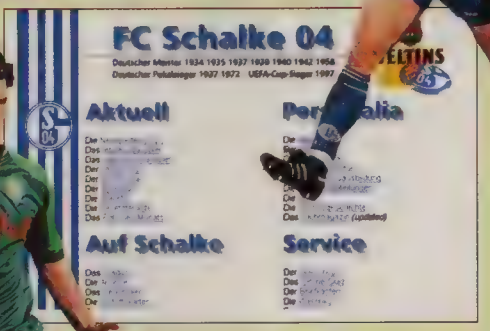
www2.werder-online.de/werder

Ganz in der Vereinsfarbe grün und voll packender Infos präsentiert sich Werder im Web. Die News rund um Spieltage und Spieler werden täglich erneuert und sind grafisch fetzig gestaltet. Dauerspaß bringen die Gewinnspiele auf der Seite: Setze etwa in möglichst wenig Zügen ein Spielerfoto aus Einzelteilen zusammen oder beantworte Quizfragen. Als Preise warten Eintrittskarten und Fanartikel. Letztere gibt's auch online im Fanshop zu kaufen. **Fazit: Peppige Gewinnspiele, gute Gestaltung und aktuelle News.**

Aufgepaßt: Youngster Raphael Wicky stärkt Werders Abwehr

FC Schalke 04

www.schalke04.de



Die Schalke-Homepage ist zwar grafisch unspektakulär gestaltet, hat aber jede Menge Infos zu bieten. Hier steht beispielsweise, welche Spieler gerade verletzt sind und welche Aktionen im Verein anstehen. Im Spielplan siehst Du nach, welches Spiel Du auf keinen Fall versäumen darfst. Wer Fotos von seinen Lieblingsspielern downloaden möchte, wird sich über die umfangreiche Bildergalerie freuen.

Wenn Du fit in Sachen Schalke bist, solltest Du beim Gewinnspiel mitmachen und die Quizfragen beantworten. Hier gibt es jeden Monat Eintrittskarten zu gewinnen. **Fazit: Viele Fakten und Neuigkeiten in etwas langweiligem Gewand.**

Thomas Linke auf Zack

Bayer 04 Leverkusen

Ulf Kirsten (l.) im Duell mit Thomas Gansauge von Hansa Rostock

www.bayer.com/sport/frames/sd050000.htm

Stark auf dem Spielfeld, aber schwach im Internet: Mit langweiligen Grafiken auf grauem Hintergrund und übergroßem Aspirin-Logo baut sich die Leverkusen-Homepage im Web auf. In der unübersichtlichen Struktur brauchst Du einige Mausklicks, bis Du zu aktuellen Meldungen und Spielberichten durchdringst. Für Spaß sorgt lediglich der Leverkusen-Screensaver zum Downloaden. **Fazit: Ordentliches Info-Angebot bei schlechter Aufmachung und wenig Fun.**

VfB Stuttgart

www.vfb-stuttgart.de

Fredi Bobic in Aktion

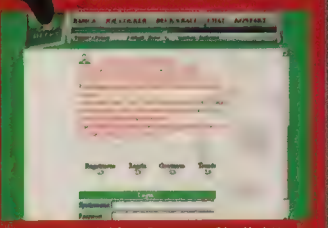
Auf der Homepage des VfB wirst Du vom Verein direkt mit Insider-News beliefert. Hier kannst Du beispielsweise nachsehen, welche Aufstellung für das nächste Spiel geplant ist. Was in bereits vergangenen Spielen passiert ist, steht brandheiß in den Spielberichten.

Witzig ist die eigens eingerichtete Fan-Rubrik, mit vielen Gimmicks zum Downloaden. Hol Dir etwa den VfB-Screensaver auf Deinen PC oder den offiziellen VfB-Song als Wave-Datei. „Wer spielt für uns in rot und weiß, wer macht den wilden Süden heiß" dröhnt es dann aus den Boxen – so richtig zum Mitsingen.

Leider ist die Seite fürs Auge wenig abwechslungsreich und weitgehend grau. **Fazit: Viele Insider-News, witzige Downloads, aber eintönige Grafik.**

QUERPASS

FUSSBALLBÖRSE



Börsenspiel kauft Du Fußballaktien

FUSSBALL-CHANNEL

RAN

Die eigene Homepage

Teil 3: Tabellen

In den ersten beiden Teilen des Web-Design-Kurses hast Du gelernt, wie man eine einfache Homepage aus Text und Bildern zusammenbaut. Mit Tabellen begibst Du Dich in den Profi-Bereich im Web-Design. Tabellen dienen vor allem dazu, das Layout einer Seite ganz genau festzulegen. Du erfährst hier, wie diese Seitengestaltung vor sich geht, und wendest Dein Wissen auf Wallaces Homepage an.

Wallace und Gromit führen auch durch den dritten Teil des Online-Kurses. Ihre Web-Seite: www.aardman.com

Layouten wie ein Profi: Mit Tabellen schaffst Du es, Deine Homepage ganz genau in Form zu bringen. Hier steht, wie's geht!

1. Tabelle aufbauen

Name:	Wallace
Adresse:	62, West Wallaby Street
Kleidung:	braune Wollhosen, gestrickter grüner Pulli und rote Krawatte
Lieblingsessen:	Käse, am liebsten Wenselydale

Darum geht's

- Eine Tabelle besteht aus einzelnen Zellen, die in Reihen untereinander und nebeneinander angeordnet sind. In HTML wird eine Tabelle Reihe für Reihe von oben nach unten und in jeder Reihe Zelle für Zelle von links nach rechts aufgebaut.
- Alle Reihen in einer Tabelle müssen gleich viele Zellen enthalten. Die Zellen-Anzahl in einer Tabellen-Reihe richtet sich immer nach der ersten Reihe in der Tabelle. Nur das logische Zusammenlegen von Zellen ermöglicht Abweichungen in der Zahl (siehe Punkt 4).
- Als erstes setzt Du die Kurzbeschreibung, die Wallace auf seiner Homepage von sich gibt, in eine zweispaltige Tabelle, so daß „Name", „Adresse" usw. in der linken Spalte stehen (siehe oben im grünen Bild).

Quellcode

```
<HTML>
<HEAD>
        <TITLE>tabelle1</TITLE>
</HEAD>

<BODY background="pics/hintergrund.gif">
<table border=1>
<tr><td>Name:</td><td>Wallace</td></tr>
<tr><td>Adresse:</td><td>62,West Wallaby
Street</td></tr>
<tr><td>Kleidung:</td><td>braune Woll-
hosen, gestrickter gr&uuml;ner Pulli und rote
Krawatte</td></tr>
<tr><td>Lieblingsessen:</td><td>K&auml;se,
am liebsten Wenselydale</td></tr>
</table>
</BODY>
</HTML>
```

So geht's

- Nimm ein Blatt Papier und zeichne die Tabelle auf, die Du anlegen willst. So fällt es Dir leichter, die Tabelle Zelle für Zelle in HTML-Code zu übertragen.
- Mit **<table>** sagst Du dem Browser, daß jetzt eine Tabelle kommt.
- Schreibe die Anweisung **border=1** in das **<table>**-Tag. Dadurch wird die Tabelle von einem 1-Pixel breiten Rahmen umgeben. Am Anfang erleichtert das die Übersichtlichkeit.
- **<tr>** steht für „table row" (engl. für Tabellenreihe) und beginnt eine Tabellenreihe.

<td> steht für „table data" (engl. für Tabelleninhalt) und beginnt eine Tabellen-Zelle. Mit **</td>** kennzeichnest Du das Ende der Zelle. Zwischen das **<td></td>**-Tag schreibst Du den Text, der als Inhalt der Zelle dargestellt werden soll.

- Beende die Tabellenreihe mit **</tr>**.

Tippe die weiteren Tabellenreihen ebenso ein. Für bessere Übersichtlichkeit ist es gut, bei jeder neuen Tabellenreihe im Quellcode eine neue Zeile anzufangen.

- Beende die Tabelle mit dem **</table>**-Tag. Bei Tabellen ist es wichtig, daß Du die Schlußteile der Tags nicht vergißt. Sonst gibt es Chaos auf der Seite.

Speichere das Dokument und sieh es Dir im Browser an.

2. Tabelle formatieren

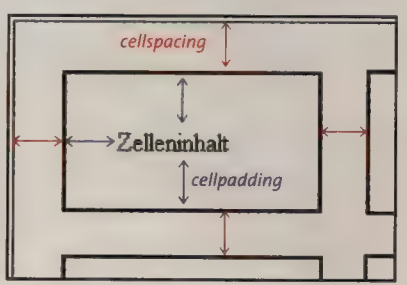
Name:	Wallace
Adresse:	62, West Wallaby Street
Kleidung:	braune Wollhosen, gestrickter grüner Pulli und rote Krawatte
Lieblingsessen:	Käse, am liebsten Wenselydale

Darum geht's

- Du hast die Möglichkeit, die Breite einer Tabelle festzulegen. Das machst Du mit dem **width**-Attribut.
- Mit **cellspacing** und **cellpadding** bestimmst Du die Abstände bei den einzelnen Zellen: **cellspacing** steht für den Abstand zwischen den Zellen. **cellpadding** bestimmt den Abstand zwischen Zellenrand und Zelleninhalt (siehe Schaubild rechts oben).

Quellcode

```
<HTML>
<HEAD>
        <TITLE>tabelle1</TITLE>
</HEAD>
<BODY background="pics/hintergrund.gif">
<table width=400 cellspacing="10"
cellpadding="10" border=1>
<tr><td>Name:</td><td>Wallace</td></tr>
<tr><td>Adresse:</td><td>62,West Wallaby
Street</td></tr>
<tr><td>Kleidung:</td><td>braune Wollhosen,
gestrickter gr&uuml;ner Pulli und rote Krawat-
te</td></tr>
<tr><td>Lieblingsessen:</td><td>K&auml;se,
am liebsten Wenselydale</td></tr>
</table>
</BODY>
</HTML>
```



Hier siehst Du, wie cellspacing und cellpadding bei einer Tabellenzelle wirken

So geht's

- Lege die Breite der Tabelle mit **width=400** auf 400 Pixel fest. Die Tabelle bleibt jetzt immer 400 Pixel breit, egal, wie groß Du das Browserfenster aufziehst. Möchtest Du, daß sich die Tabelle mit dem Browserfenster vergrößert, kannst Du die Breite auch in Prozent, etwa **width=60%** angeben. Wenn Du Bilder in eine Tabelle einbaust, läßt sich die Tabellenbreite nicht mit dem **width**-Attribut fixieren. Die Tabelle wird automatisch so breit, daß das Bild hineinpaßt.
- Setze den Abstand der Zellen voneinander auf 10 Pixel. Die Anweisung dafür lautet **cellspacing=10**. Ohne diese Anweisung beträgt der Abstand zirka 1 Pixel.
- Mit **cellpadding=10** bestimmst Du einen Abstand von 10 Pixeln zwischen Zelleninhalt und Zellenrand. Ohne diese Anweisung beträgt der Abstand zirka 1 Pixel.

3. Zelleninhalt ausrichten

Name:	Wallace
Adresse:	62, West Wallaby Street
Kleidung:	braune Wollhosen, gestrickter grüner Pulli und rote Krawatte
Lieblingsessen:	Käse, am liebsten Wenselydale

Darum geht's

- Du kannst die Position des Inhalts einer Zelle festlegen. Das **align**-Attribut bestimmt die horizontale (waagrechte) Position in einer Zelle, das **valign**-Attribut die vertikale (senkrechte) Position.
- Ohne weitere Angaben wird der Zelleninhalt automatisch am linken Rand und in der Mitte dargestellt.

Quellcode

```
<HTML>
<HEAD>
        <TITLE>tabelle1</TITLE>
</HEAD>
<BODY background="pics/hintergrund.gif">
<table width=400 cellspacing="10"
cellpadding="10" border=1>
<tr><td align=right>Name:</td><td>Wallace</td></tr>
<tr><td align=right>Adresse:</td><td>62,West
Wallaby Street</td></tr>
<tr><td align=right
valign=top>Kleidung:</td><td>braune Wollhosen, gestrickter gr&uuml;ner Pulli und rote
Krawatte</td></tr>
<tr><td
align=right>Lieblingsessen:</td><td>K&auml;se, am liebsten Wenselydale</td></tr>
</table>
</BODY>
</HTML>
```

So geht's

- Die Anweisung, wo genau in der Zelle der Zelleninhalt dargestellt werden soll, schreibst Du jeweils in jedes einzelne **<td>**-Tag. Jede Anweisung gilt ausschließlich für die Zelle, in dessen Tag sie steht.
- Richte den Text aller Zellen in der linken Spalte am rechten Rand (rechtsbündig) aus. Tippe dazu **align=right**. Andere **align**-Möglichkeiten sind **center** und **left**.
- Lege mit **valign=top** fest, daß der Text der Zelle oben in der Zelle beginnen soll. Das ist vor allem dann sinnvoll, wenn Du in einer Reihe Zellen mit unterschiedlich viel Inhalt hast. Mit **valign=bottom** könntest Du den Text an den Boden der Zelle positionieren, mit **valign=middle** in die Mitte.

4. Zellen zusammenlegen

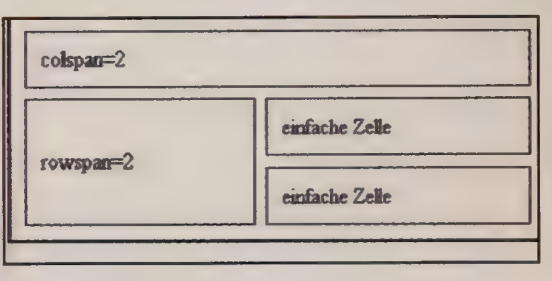
Steckbrief von Wallace	
Name:	Wallace
Adresse:	62, West Wallaby Street
Kleidung:	braune Wollhosen, gestrickter grüner Pulli und rote Krawatte

Darum geht's

- Normalerweise muß jede Tabellenreihe gleich viele Zellen enthalten. Du kannst aber Zellen zusammenlegen, um unterschiedlich viele Zellen zu erhalten. Das ist etwa sinnvoll, willst Du eine Überschrift über die Tabelle setzen.
- Auch vertikal (senkrecht) gesehen, also innerhalb einer Spalte, können Zellen zusammengelegt werden. Das Schaubild rechts verdeutlicht die Möglichkeiten.

Quellcode

```
<HTML>
<HEAD>
        <TITLE>tabelle1</TITLE>
</HEAD>
<BODY background="pics/hintergrund.gif">
<table width=400 cellspacing="10"
cellpadding="10" border=1>
<tr><td colspan=2 align=center>Steckbrief
von Wallace</td></tr>
<tr><td align=right>Name:</td><td>Wallace</td></tr>
<tr><td align=right>Adresse:</td><td>62,West
Wallaby Street</td></tr>
<tr><td align=right
valign=top>Kleidung:</td><td>braune Wollhosen, gestrickter gr&uuml;ner Pulli und rote
Krawatte</td></tr>
<tr><td
align=right>Lieblingsessen:</td><td>K&auml;se, am liebsten Wenselydale</td></tr>
</table>
</BODY>
</HTML>
```



So geht's

- Füge eine neue Reihe oben in die bisherige Tabelle ein. Sie soll die Überschrift für die Tabelle enthalten. Lege dafür eine Zelle an, die sich über zwei Spalten erstreckt, also so breit ist wie die übrigen Zellen der Tabelle zusammen. Das erreichst Du mit dem Attribut **colspan=2**.
- Vergiß nicht, die beiden Schlußteile **</td>** und **</tr>** einzufügen. Die Anweisung **colspan=2** bewirkt, daß die eine Zelle vom logischen Standpunkt aus wie zwei Zellen behandelt wird. Es ist deshalb keine weitere Zelle in dieser Reihe nötig. Die Anzahl der Zellen in jeder Reihe bleibt gleich.

5. Schriften und Farben ändern

Auf die Leiter, fertig, los: Wallace zeigt, wie die Tabelle farbig wird

Steckbrief von Wallace	
Name:	Wallace
Adresse:	62, West Wallaby Street
Kleidung:	braune Wollhosen, gestrickter grüner Pulli und rote Krawatte
Lieblingsessen:	Käse, am liebsten Wenselydale

Darum geht's

- Du kannst die Schriftart und Größe von Text innerhalb einer Tabelle genauso bearbeiten wie bei anderem Fließtext. Allerdings gilt eine Anweisung immer nur innerhalb einer Tabellenzelle.
- Für jede Zelle kannst Du eine Hintergrundfarbe festlegen. Damit erzielst Du interessante Farb-Effekte.

Quellcode

```
<HTML>
<HEAD>
        <TITLE>tabelle1</TITLE>
</HEAD>
<BODY background="pics/hintergrund.gif">
<table width=400 cellspacing="10" cellpadding="10" border=1>
<tr><td colspan="2" align="center" bgcolor="wheat"><font size="+1">Steckbrief von Wallace</font></td></tr>
<tr><td align=right bgcolor="wheat"><font size="+1">Name:</font></td><td
bgcolor="wheat"><font size="+1">Wallace</font></td></tr>
<tr><td align=right bgcolor="wheat"><font
size="+1">Adresse:</font></td><td bgcolor="wheat"><font
size="+1">62,West Wallaby Street</font></td></tr>
<tr><td align=right valign=top bgcolor="wheat"><font size="+1">Kleidung:</font></td><td bgcolor="wheat"><font size="+1">braune Wollhosen,
gestrickter gr&uuml;ner Pulli und rote Krawatte</font></td></tr>
<tr><td align=right bgcolor="wheat"><font
size="+1">Lieblingsessen:</font></td><td bgcolor="wheat"><font
size="+1">K&auml;se, am liebsten Wenselydale</font></td></tr>
</table>
</BODY>
</HTML>
```

So geht's

- Vergrößere die Schrift in der Tabelle. Dazu benutzt Du die Anweisung **** (siehe SCREENFUN 3/98). Leider mußt Du diese Anweisung in jede Tabellenzelle einzeln schreiben, damit sie für den ganzen Text in der Tabelle gilt.
- Lege für jede Zelle als Hintergrundfarbe mit **bgcolor=""** den Farbton „wheat" fest.

Die eigene Homepage

6. Mit Tabellen layouten

Darum geht's

Alles, was Du bis jetzt in kleinen Schritten gelernt hast, läßt sich zusammen auf die Homepage von Wallace anwenden. Du steckst alle Elemente der Homepage, die Du in den letzten beiden Kursen gebaut hast, in eine Tabelle. So wird die Seite profimäßig layoutet. Hier siehst Du den kompletten Quellcode der fertigen Homepage mit entsprechenden Erklärungen.

Quellcode

```
<HTML>
<HEAD>
        <TITLE>Wallace`s Homepage</TITLE>
</HEAD>
<BODY background="pics/hintergrund.gif" link=darkslateblue>
<a name="top"></a>
<center>
<table width=80% border=0 cellspacing=5 cellpadding=5>
<tr><td><img src="pics/wallace1.gif" width=158 height=130 align="left" hspace="30"></td>
<td><font size="+7" color="darkblue">Wallace's Home Page</font>
</td></tr>
<tr><td colspan=2><hr width=80% height=12 noshade></td></tr>
<tr><td colspan=2><b>NAME: Wallace<br>
ADRESSE: 62, West Wallaby Street.<br>
KLEIDUNG: braune Wollhosen, gestrickter gr&uuml;ner Pulli und rote
Krawatte<br>
LIEBLINGSESSEN: K&auml;se, am liebsten Wenselydale.<br>
LIEBLINGSGETR&Auml;NK:  Eine gute Tasse Tee und ein Tropfen roter Bordeaux
f&uuml;r besondere Anl&auml;sse</b><p>
</td></tr>
<tr><td align=center><img src="pics/wallace2.gif" width=166 height=200
align="left" hspace="30"></td>
<td><ul>
        <li><b>Einige meiner Bilder</b><p>
<ol>
        <li><a href="storyboard.html"><b>Story Board Selection</b></a><p>
        <li><a href="engineering.html">
<b>Engineering Drawings Scrapbook</b></a><p>
</ol>
        <li><b>Meine derzeitigen Lieblings-Links..</b><p>
<ol>
        <li><a href="http://www.wensleydale.co.uk">
<b>A nice bit of Wensleydale cheese</b></a><p>
        <li><a href="http://www.invent.org/book/index.html">
<b>The National Inventors Hall of Fame</b></a><p>
        <li><a href="#top"><b>Meine eigene Homepage</b></a>
</ol>
</ul>
</td></tr>
<tr><td colspan=2 align=center><img width=90% height=1 src = "pics/
thinsline.gif"></td></tr>
<tr><td bgcolor ="wheat" colspan=2><b>Mein Lieblingsrezept </b>
<p>
BLÄTTERTEIG-GEBÄCK MIT LAUCH, EIERN UND KÄSE<p>
<b>ZUTATEN</b>- (ergibt 4 Stücke)<p>
230 Gramm Lauch, gewaschen und geschnitten<br>
Salz<br>
1 Teelöffel Pflanzenöl<br>
1 kleine Zwiebel, geschält und in Stückchen geschnitten<br>
Frisch gemahlener schwarzer Pfeffer<br>
1/2 Teelöffel zerstoßene Korinderkörner<br>
85 Gramm Wenselydale-Käse, in kleine Würfel geschnitten<br>
2 hartgekochte Eier, geschält und der Länge nach halbiert<br>
4 aufgetaute Blätterteig-Quadrate, jedes ungefähr 10 x 10 Zentimeter<br>
1 Eigelb zum Bestreichen<br>
<p>
<b>ZUBEREITUNG</b><p>
Den Lauch in kochendem Salzwasser 3 Minuten lang kochen (nicht zu weich
werden lassen). Abtropfen und abkühlen lassen.<p>
Öl in einer kleinen Pfanne erhitzen und die Zwiebelwürfel braten, bis sie leicht
gebräunt sind. Salz, Pfeffer, Koriander und Lauch zugeben. Das Ganze 1 weitere
Minute lang kochen. 10 Minuten abkühlen lassen. Dann den Käse einrühren.<p>
Die Ränder des Teigvierecks mit dem Eigelb bestreichen. Die Füllung, gleich-
mäßig aufgeteilt, etwas neben der Mitte auf jedes Teigviereck geben und
je ein halbes hartes Ei darauflegen. Den Blätterteig umfalten, um ein Dreieck
zu erhalten. Die Ränder fest verschließen und die Teigoberflächen mit dem
Eigelb bestreichen.<p>
Das Gebäck 15 bis 20 Minuten lang bei 220 Grad backen, bis sich der Teig
gehoben hat und goldbraun ist. Heiß servieren, mit einem knackigen grünen
Salat als Beilage, oder für ein Lunch-Paket kalt werden lassen.
</td>
</tr>
<tr><td colspan=2 align=center>E-Mail an Wallace: <a href = "mailto:sfg@bel-
epa.com">sfg@bel-epa.com</a></td></tr>
</table>
</center>
</BODY>
</HTML>
```

So geht's

- Lege eine Tabelle an, die 80 Prozent der Breite des Browserfensters einnimmt, keinen Rahmen und jeweils 5 Pixel Zellenabstand und Zellenrand hat. Diese Tabelle ist das Grundgerüst des ganzen Seiten-Layouts. Den Rahmen der Tabelle setzt Du auf „0".
- Die Tabelle soll durchweg zweispaltig werden. In die linke Zelle der ersten Reihe setzt Du das Bild von Wallace, wallace1.gif. In die rechte Spalte der ersten Reihe kommt die Überschrift der Seite „Wallace's Home Page". Für die Schrift in dieser Zelle legst Du eine größere Schriftart und eine dunkelblaue Farbe fest.
- Die zweite Zeile der Tabelle besteht aus zwei mit **colspan=2** zusammengelegten Zellen. So erreichst Du, daß die Linie über die gesamte Tabellenbreite geht.
- Auch die dritte Tabellenzeile erstreckt sich über zwei Spalten. Hier fügst Du den gesamten Teil über Wallaces Eigenschaften ein.
- Die vierte Reihe der Tabelle besteht aus zwei Zellen. In die linke kommt das Bild wallace2.gif. Lege im **<td>**-Tag mit **align=center** fest, daß das Bild in der Mitte der Zelle stehen soll. In die rechte Zelle schreibst Du die ordered und unordered Lists, also die Aufzählungen, aus der alten Homepage.
- Die nächste Reihe besteht aus zwei zusammengelegten Zellen, in die Du das Bild thinsline.gif einfügst. Die ursprüngliche **align**-Anweisung im Bild brauchst Du innerhalb der Tabelle nicht mehr.
- Mit der folgenden Zeile beginnt der Text für Wallace's Lieblingsrezept. Auch in dieser Zeile sind die Zellen zusammengelegt. Mit der Anweisung **bgcolor=wheat** erreichst Du, daß der gesamte Text der Zelle gelb hinterlegt wird.
- In eine letzte Reihe, die wieder die normale Käse-Tapete als Hintergrund hat, schreibst Du Wallaces E-Mail-Adresse.
- Setze alle End-Tags und stelle die Tabelle damit fertig.
- Die gesamte Tabelle zentrierst Du mit dem ** **-Tag auf der Seite.

Text: Christiane Strobel · Fotos: EHAPA (7)

Ansprechend gestaltet: So sieht die fertige Homepage schließlich aus

Das lernst Du in den kommenden Folgen

Teil 4: **Animationen: So bringst Du Bewegung auf Deine Seite.**

Teil 5: **Imagemaps: Wie Bilder zur Steuerung werden.**

Teil 6: **Frames: So teilst Du Deine Seite sinnvoll auf.**

Die ersten Teile kannst Du als Kopie nachbestellen. Schicke einen Brief mit adressiertem Rückumschlag (Standard-Brief) an:

BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Online-Kurs", Postfach 200221, 80002 München

"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 (UK) Ltd in conjunction with Bizarre Creations. Newman Haas is a trademark of Newman Haas Racing. Real tracks and drivers appear under licence. ALL RIGHTS RESERVED.

HARD

Wasser marsch! Christian Slater hat nichts zu lachen. Seine Gegner sind der Dauerregen, brechende Dämme, Gangster und kriminelle Cops.

Hundewetter: Tom und sein Onkel Charlie sollen drei Millionen Dollar aus der überfluteten Stadt schaffen

Hands up: Jim (Morgan Freeman, l.) und seine Gang wollen das Geld klauen. Dabei erschießen sie Charlie

Wassertreten: Tom entkommt der Gang, versteckt das Geld und flieht in eine Schule

Eiskaltes Sitzbad. Der Sheriff weiß nicht, ob Toms Story stimmt. Er buchtet ihn ein

Flut ahoi: Zusammen mit der Restauratorin Karen suchen die Cops die Gangster...

Im Finale kämpfen gegen Wassermassen, Gangster (Morgan Freeman, r.) und den Sheriff

In der Klemme: Karen rettete Tom aus seiner Zelle. Die zwei verstecken sich vor den Gangstern in einem Haus. Die Besitzer drohen mit Erschießen

Katastrophen-Filme

Die Technik macht's möglich: In den 70ern gingen Hochhäuser in Flammen auf. In den 90ern fliegen auch gern mal Tanklastzüge durch die Luft.

Erdbeben

1974: Ein Erdbeben zerlegt L.A. Wolkenkratzer knicken weg wie Strohhalme, und eine Flutwelle besorgt den Rest. Technisch brillant.

Flammendes Inferno

1974: Im 135. Stockwerk läuft eine rauschende Party, als im 81. Stock ein Feuer ausbricht und alle Fluchtmöglichkeiten blockiert. Mit drei Oscars ausgezeichneter Feuersturm, in dem Hollywoods erste Liga (Steve McQueen, Paul Newman) ums Überleben kämpft.

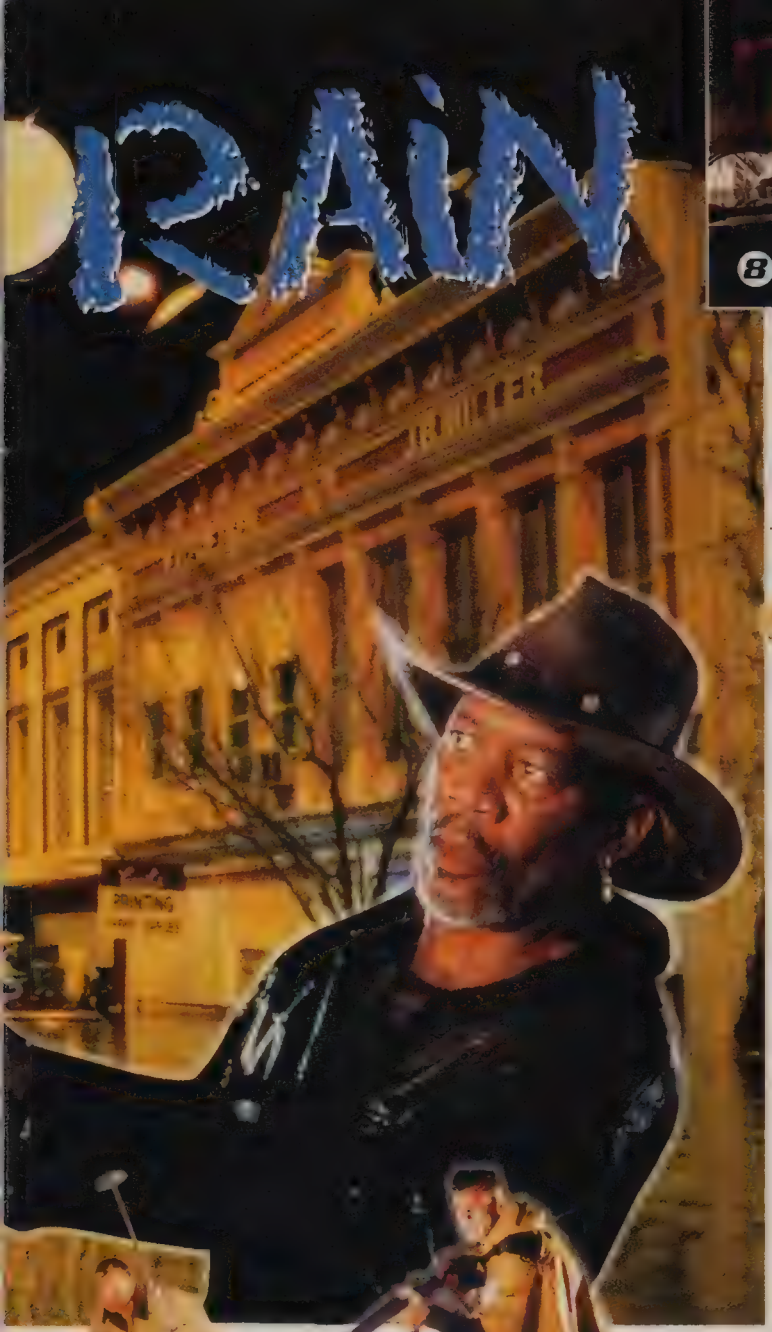
Cassandra Crossing

1977: Europas Katastrophen-Version: Ein Todesvirus verseucht einen Schnellzug. Ein US-Offizier plant deshalb einen Massenmord. Mit Sophia Loren.

Stadt in Flammen

1978: Frustrierter Raffinerie-Arbeiter läßt Öl in die Kanalisation laufen. Eine Zigarette genügt, um eine Millionenstadt in Flammen aufgehen zu lassen. Mit Henry Fonda, Ava Gardner.

RAIN



Jetzt wird's eng: Der Sheriff hat sich's anders überlegt: Er will das Geld – und keine Zeugen

Tom und Karen steht das Wasser bis zum Hals: Sie verstecken sich vor den Cops und den Gangstern

Jim und seine Leute finden Tom und zwingen ihn, sie zu dem versteckten Geld zu bringen

Showdown in der Kirche: Der Sheriff rastet völlig aus und ballert auf jeden

Feuer und Wasser: Jim hat ziemlich schlechte Karten. Er sitzt in der einstürzenden Kirche fest...

Es regnet gewaltig in Huntingburg, Indiana. Der Fluß ist über seine Ufer getreten, und der Staudamm kann die Wassermassen kaum mehr bremsen. Der Damm droht zu brechen. Alle Bewohner werden evakuiert. Und da der Bankdirektor ein ängstlicher Mensch ist, evakuiert er den Bargeldbestand seiner Bank gleich mit: drei Millionen Dollar. Tom (Christian Slater) und sein Onkel Charlie sollen das Geld aus der Stadt schaffen.

Profi-Dieb Jim (Morgan Freeman) weiß davon und macht sich mit seiner Gang auf, das Geld zu stehlen. Während die beiden Kurierfahrer mit ihrem Auto im Hochwasser steckenbleiben, schreiten die vier Gangster zur Tat und erschießen bei ihrem Überfall Charlie. Tom kann fliehen, versteckt die Millionen auf dem städtischen Friedhof und kriegt von der Kirchen-Restauratorin Karen (Minnie Driver) eins über den Schädel – sie hielt ihn für einen Plünderer. Tom findet sich in einer Zelle wieder, während sich der Sheriff (Randy Quaid) mit seinen Mannen aufmacht, die Gangster durch die überflutete Stadt zu jagen.

Da der Sheriff aber auch nur ein schlechtbezahlter Angestellter ist, denkt er kurz mal nach und entscheidet, daß er nie wieder so viel Geld einsacken kann. Dafür muß er nur alles umnieten, was bei drei nicht unter Wasser ist und bleibt. Und so werden in „Hard Rain" mitten im Film die Fronten gewechselt. Der Cop ist nun der Böse, und der schlimme Finger Jim verbündet sich mit dem guten Tom.

Die Produktionsdesigner mußten sich schon etwas einfallen lassen, um eine ganze Stadt unter Wasser zu setzen. Sie entschieden sich für einen ausgedienten Flugzeughangar, in den sie einen gigantischen Tank bauten. Der Tank besaß die Länge zweier Fußballfelder und die Breite von einem. Gefüllt wurde er mit 19 Millionen Litern Wasser (für die „Titanic" brauchte man 64 Millionen).

Dort hinein installierte man fünfzig Holzgebäude, die ständig bis auf eine Höhe von 1 Meter 50 im Wasser standen – mehr nicht, da die Schauspieler sonst keinen festen Boden mehr unter den Füßen gehabt hätten. Da aber der Wasserpegel im Film bis auf eine Höhe von fünf Metern steigt, filmte die Crew in Phasen. Nach jedem Dreh wurden die Gebäude angehoben und der untere Teil entfernt, so daß eine perfekte Illusion von steigendem Wasser entstand.

„Hard Rain" ist sicherlich nicht einer der originellsten Thriller, aber Katastrophenfilmen wie „Dante's Peak" oder „Volcano" reicht er allemal das Wasser. Dafür sorgen unter anderem die düstere Atmosphäre, genügend Spannung und ein paar nette Wasser-Stunts. Etwa eine Jet-Ski-Verfolgung quer durch klaustrophobisch enge Schulkorridore oder das Durchbrechen zweier Schnellboote durchs Kirchenfenster. Sehenswert.

Action 2 | Spannung 2 | Anspruch 3

Hard Rain
Action-Thriller/USA

Start: 16.4. | ab 12 Jahre beantr.

http://www.hardrain.com/

Darsteller: Morgan Freeman, Christian Slater, Minnie Driver, Randy Quaid

Waterworld für Wasserratten: In diesem Action-Thriller bleibt keine Socke trocken

2

Outbreak

1995: Killervirus aus dem Regenwald verseucht Kleinstadt. Ein Virologenpaar (Dustin Hoffman, Rene Russo) sucht ein Anti-Serum, denn notfalls soll die Stadt bombardiert werden.

Twister

1996: Tanklastzüge und Kühe fliegen durch die Luft, wenn der Tornado im Anmarsch ist. Der Film macht eine Menge Wind um einige Meteorologen, die im Auge des Orkans Meßgeräte plazieren wollen.

Dante's Peak

1996: Kleinstadt wird unter Aschenregen und Lavaströmen begraben, als ein Vulkan ausbricht. In der Massenpanik sucht der wackere Pierce Brosnan die Kids von Linda Hamilton (u.).

Volcano

1997: Mitten in Los Angeles bricht ein Vulkan aus. Allein der Leiter der Notzentrale (Tommy Lee Jones) behält angesichts der hitzigen Lavamassen einen kühlen Kopf.

Text: Angelika Buscha · Fotos: Filmarchiv Neuner (8)

SCREAM 2

Heb ab, und du stirbst! Wenn das Handy klingelt, kommt der Killer mit der Halloween-Maske.

Zwei Jahre sind vergangen, seit die Killer, die das Städtchen Woodsboro terrorisierten, zur Strecke gebracht wurden. Sidney (Neve Campbell) besucht längst ein College im Mittleren Westen, und ihr alter Freund Randy (Jamie Kennedy), der das Messer-Massaker von Woodsboro ebenfalls überlebte, ist dort in der Filmklasse. Aber es fällt schwer, den Schrecken von damals zu vergessen, denn ein Film hält das Land in Atem. Nach dem Bestseller „The Woodsboro Murders" der Fernsehjournalistin Gale Weathers (Courteney Cox) erzählt der Thriller „Stab" nochmals die Schreckensgeschichte von Sidney und ihren Freunden. Bei einer Vorpremiere des Schockers wird ein Pärchen ermordet. Sidney weiß genau: Der Horror beginnt aufs Neue, und der Mörder hat es wieder auf sie abgesehen.

Drehbuchautor Kevin Williamson hat „Scream" als Trilogie des Schreckens angelegt. Deshalb konnte der zweite Teil so schnell nach dem ersten (Deutschland-Start: Oktober 1997) in die Kinos kommen. Am dritten Teil schreibt er gerade.

Auch bei „Scream 2" steht Regisseur Wes Craven („ Nightmare on Elmstreet") hinter der Kamera und versucht, nahtlos an den sensationellen Erfolg von „Scream – Schrei!" anzuknüpfen. Doch selbst wenn die Überraschungsmomente wieder vom Feinsten sind, an die Genialität des Originals vermag „Scream 2" nicht heranzureichen. Gänsehaut aber ist auch beim zweiten Teil garantiert.

Text: Georg von Grothe

Action 3 | Spannung 1 | Anspruch 2

Scream 2
Horror-Thriller/USA

Start: 23.4. | ab 16 Jahre

www.kinowelt.de/Filme/Scream2/Index.html

Darsteller: David Arquette, Neve Campbell, Courteney Cox, Jamie Kennedy

Handfester Horror mit Überraschungen, jedoch ohne die genialen Einfälle des Originals

3

Sidney Prescott (Neve Campbell) weiß es genau: Der Killer hat es wie in „Scream – Schrei!" auf sie abgesehen

Die Idylle trügt: Das kleine Windsor College wird zum Schauplatz des Schreckens

Bei Anruf Mord! Das Trio hat den Mörder am Handy. Der Kerl ist dreist und arrogant

In „Scream 1" war Weary Verdächtiger, jetzt ist er's wieder

Noch starrt das Paar gebannt auf die Leinwand, doch der Killer hat die beiden schon im Visier

Sidney (l.) und der angebliche Mörder Weary (r.) treffen sich wieder

Jeder ist verdächtig: Dewey Riley, der Deputy (l.), und Sidneys Kumpel Randy sind dem Täter auf der Spur

„In ein paar Minuten bist Du tot." Was wie ein Joke klingt, ist bitterer Ernst

Für Sidney (l.) und Gale gibt es kein Zurück. Sie müssen den Mörder zur Strecke bringen

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen 5 Pakete mit jeweils einer „Scream"-Maske, dem original Soundtrack, einem T-Shirt, einer Packung „Jiffy Pop"-Popcorn und 2 Postern. Schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Scream", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.5.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

INFO

Horror auf Erfolgskurs

„Scream – Schrei!" schlug alle Erwartungen. Der erfolgreiche Gruselschocker spielte allein in den USA über 100 Millionen Dollar ein. In Deutschland sahen Wes Cravens Film bisher mehr als 1,5 Millionen Zuschauer. Auch „Scream 2" hatte einen fulminanten US-Start. Bereits am ersten Wochenende im Dezember '97 betrug das Einspielergebnis 32, 9 Millionen Dollar. Damit ist Teil 2 der Film mit dem besten US-Dezemberstart aller Zeiten.

Hauptdarstellerin Sidney (Neve Campbell) überlebte im ersten Teil des Horrorstreifens

GEX 3D

RETURN OF THE GECKO

Alarm auf allen Programmen!

Der finstere Rez ist dabei, die Macht über das Fernsehen an sich zu reißen. Jetzt kann nur noch Top-Agent Gex helfen!

Spring einfach rein in die Fernsehwelt und begleite die coolste Echse seit Lurchi auf ihrem rasanten Kampf in 20 aufregenden 3D-Welten - quer durch populäre Filme und TV-Serien. Geniales Design, aufregende Animationen und ein spektakuläres Gameplay erwarten Dich! Unterhaltsamer, als Fernsehen je sein kann!

CRYSTAL DYNAMICS

TAKE 2

Die wichtigsten Filme und Videos des Monats

IN KÜRZE

Mr. Magoo

Klamotte · Start 7.5. · ab 6 Jahre beantr. http://www.disney.com/

Leslie Nielsen (l.) ist im Auftrag des Blödsinns unterwegs: Als extrem kurzsichtiger Multimillionär löst er Chaos und Gags am laufenden Band aus. 3

Die Ersatzkiller

Actionfilm · Start 15.5. · ab 18 Jahre beantr. http://www.spe.sony.com/movies/replacementkillers/

Mordmüder Killer hat von seinem Job die Nase voll. Er gerät so selbst ins Fadenkreuz seiner Bosse und muß fliehen. Gejagt wird er von Ersatzkillern, unter anderem von Til Schweiger, der in seinem zehnminütigen Hollywood-Debüt nicht mal reden darf. Blöd. 4

Desperate Measures

Thriller · Start 14.5. · ab 16 Jahre beantr. http://www.spe.sony.com

Schau mir in die Augen, Kleiner! Michael Keaton (l.) versteht keinen Spaß

Connor ist Polizist. Und der zukünftige Knochenmarkspender für seinen Sohn ist ein Mörder, der lebenslang im Hochsicherheitstrakt sitzt. Während der Überführung ins Krankenhaus flieht der Psychopath. Connor braucht den Brutalo lebend. 4

Jackie Brown

Krimikomödie · Start 23.4. · ab 12 Jahre beantr. us.imdb.com/Title?Jackie+Brown+(1997)

Drei lahme Enten: Bridget Fonda (l.), Robert De Niro, Samuel L. Jackson (r.)

In Quentin Tarantinos („Pulp Fiction") Crime-Story leimt eine Stewardeß (Klasse: Pamela Grier) Gangster und Cops. Etwas langatmiges Intrigenspiel, mit viel Soul und Funk aus den Siebzigern unterlegt. 2

Mercury Rising

Actionthriller · Start 30.4. ab 12 Jahre beantr. http://us.imdb.com/TUrls?Mercury+Rising+(1998)

Autistischer Knirps hackt sich in den Regierungscomputer und knackt den Top-Secret-Code. Bruce Willis muß das Kind schützen. 2

Deep Impact

Wettlauf mit der Zeit: Ein Komet rast auf die Erde zu

Dieser Stau könnte der letzte sein: Die Leute flüchten vor dem Kometen

Hat die Nase von Kometen voll: Hobby-Astronom Leo (Elijah Wood)

Der 14jährige Leo Beiderman (Elijah Wood) entdeckt zusammen mit einem Fotografen einen neuen Kometen, den „Wolf-Beidermann" – nicht ahnend, daß das riesige Ungetüm Kurs auf die Erde genommen hat und alles vernichten wird. Die US-Regierung ist deshalb in Aufruhr, während die Journalistin Lerner (Tea Leonie) glaubt, hinter dem Codenamen „Ellie" stecke ein Sexskandal.

„Ellie" aber bezeichnet keine Präsidentengeliebte, sondern eine geheime Mission: Der Präsident (Morgan Freeman) schickt ein internationales Team von Wissenschaftlern und Astronauten zu einer Kamikaze-Tour ins Weltall. Sie sollen auf dem Kometen landen und dort eine Nuklearbombe installieren. Nur so ist es möglich, den Todesanflug zu stoppen.

Die Kino-wirksame Wucht des Kometen entfaltet „Peacemaker"-Regisseurin Mimi Leder routiniert und mit einer ganzen Menge Speed. Dennoch bietet der hitzige Katastrophenfilm keine großen Überraschungen.

Action 2 · Spannung 3 · Anspruch 3

Deep Impact — Katastrophenfilm/USA — Start: 14.5. — ab 12 Jahre beantr.

us.imdb.com/Title?Deep+Impact+(1998)

Das kann ziemlich ungemütlich werden: Riesen-Komet fliegt auf Mutter Erde zu

3

Auf Messers Schneide

Rivalen am Abgrund: Alec Baldwin & Anthony Hopkins

Der Bär im Mann: Anthony Hopkins

Eisgekühlte Kuschelbrüder: Alec Baldwin (l.), Anthony Hopkins

Natur pur bekommen Anthony Hopkins und Alec Baldwin in einer Megadosis geliefert, als ihr Flugzeug mitten in der Wildnis Alaskas abstürzt. Fashion-Fotograf (Baldwin) und alternder Milliardär versuchen Kälte, Hunger, Panik und einen Killer-Bären (Bart the Bear aus „Der Bär") zu überleben. Ausgerüstet sind sie lediglich mit ein paar Leuchtraketen und Streichhölzern. Besonders übel: Beide lieben dieselbe Frau und sähen einander lieber tot.

Regisseur Lee Tamahori ist von der wilden Natur so berauscht, daß er mitunter das Tempo vergaß.

Action 2 · Spannung 2 · Anspruch 2

Auf Messers Schneide — Abenteuerfilm/USA — Start: 16.4. — ab 12 Jahre

us.imdb.com/TUrls?Edge,+The+(1997/I)

Männerbande: Sie hassen sich und können doch nicht ohne einander überleben

2

KINO TOP 5

1. **Titanic** MIT LEONARDO DICAPRIO
2. **Flubber** MIT ROBIN WILLIAMS
3. **Der Schakal** MIT BRUCE WILLIS
4. **Ich weiß, was Du letzten Sommer...** MIT JENNIFER LOVE HEWITT
5. **Besser geht's nicht** MIT JACK NICHOLSON

NEU AUF VIDEO

Breakdown

Thriller · ab 16 Jahre

Vorsicht, Highway-Piraten: Jeff und Amy haben in der Wüste eine Panne. Ein Trucker nimmt die Lady mit zur nächsten Telefonzelle. Seitdem ist sie verschwunden. Jeff macht sich auf die Suche und stößt auf eine Mauer des Schweigens. Hochspannungs-Thriller mit Kurt Russel, der alle Action-Register zieht. 1

Air Force One

Thriller · ab 16 Jahre

Russische Terroristen entführen einen Flieger mit dem Präsidenten (Harrison Ford) an Bord. Der hält den Top-Terroristen mit knallhartem Widerstand in Schach. Temporeich, mit vielen Stunts und Special Effects versehenes Katz-und-Maus-Spiel von Wolfgang Petersen („Outbreak"). 2

Text: Angelika Buscha · Fotos: People Picture (2), Globe Photos, King/Liaison, Liaison, Studio X/Stills/Serge Arnal

Movies im April/Mai

U.S. Marshal mit Killerinstinkt: Tommy Lee Jones

Das kennen wir doch: Tommy Lee Jones jagt Wesley Snipes

AUF DER JAGD

Auf der Flucht" war vor vier Jahren ein Kinoknaller und brachte Tommy Lee Jones als U.S. Marshal Sam Gerard einen Oscar. Deshalb wohl entschloß man sich, die gleiche Story nochmal zu erzählen. Mit ein paar feinen Unterschieden, versteht sich: Diesmal entgleist kein Zug, sondern ein Flieger landet not. Und nach dem Crash entflieht nicht der unschuldige Dr. Kimble alias Harrison Ford, sondern der Actionerfahrene Wesley Snipes. Er spielt einen ehemaligen Superagenten, dem von seinen früheren Auftraggebern zwei Morde untergeschoben wurden.

Die Eckpfeiler der Story also sind bekannt, auch wenn diesmal alles ein bißchen größer, ein bißchen gemeiner ist. Doch wer „Auf der Flucht" nicht kennt, kommt garantiert auf seine Kosten. Auch wenn Tommy Lee Jones immer ein wenig gelangweilt wirkt.

Diesmal rennt Wesley Snipes um sein Leben

Action 2 Spannung 2 Anspruch

Auf der Jagd
Thriller/USA

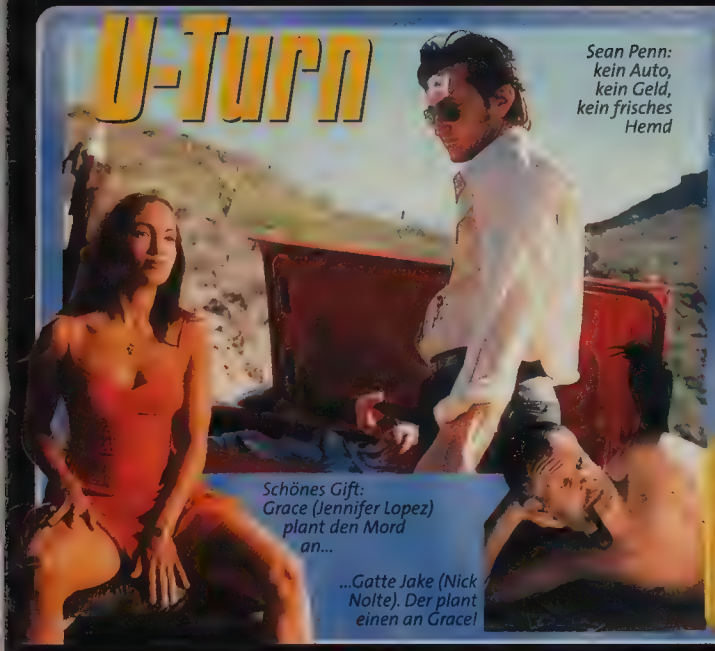
Start: 30.4.
ab 12 Jahre beantr.

http://www.usmarshals.com/

Auf der Flucht, Teil 2: Tommy Lee Jones zeigt, daß auch ältere Kerle noch was draufhaben

2

U-Turn



Sean Penn: kein Auto, kein Geld, kein frisches Hemd

Schönes Gift: Grace (Jennifer Lopez) plant den Mord an...

...Gatte Jake (Nick Nolte). Der plant einen an Grace!

Keiner hat eine Chance. Aber jeder nutzt sie

Den Glücksspieler Bobby (Sean Penn) verschlägt eine Autopanne in ein Wüstenkaff, wo ihn die sinnliche Grace auf die Schnelle verführt. Mitten hinein platzt ihr Mann Jake. Jake hat die Nase voll von Grace und heuert Bobby kurz darauf als Killer an. Der braucht Geld und läßt sich bequatschen. Allerdings informiert er Grace über Jakes Pläne. Sie nimmt's gelassen.

Bitterböser Kinostreich von Oliver Stone („Natural Born Killers") mit vielen witzigen Einlagen, in dem schließlich jeder jedem ans Leder will und keiner eine Chance hat.

Action 2 Spannung 2 Anspruch 2

U-Turn
Thriller-Komödie/USA

Start: 23.4.
ab 18 Jahre beantr.

http://www.spe.sony.com

Lustig ist das Kleinstadtleben: Keiner ist, was er scheint. Und jeder verlädt jeden

2

Ballermann 6

Komödie
ab 12 Jahre

Volle Pulle Proll: Tommy (Tom Gerhardt) und Mario zieht's nach Mallorca. Dort schrecken die Kampftrinker vor nichts zurück. Mit umgebauten Jet-Skis mischen sie die Badegäste auf, um den Rest der Pauschalurlauber schließlich in einer Disco in den Sangria-Wahnsinn zu treiben. Hochprozentig und albern. 2

Contact

Science-Fiction · **ab 12 Jahre**

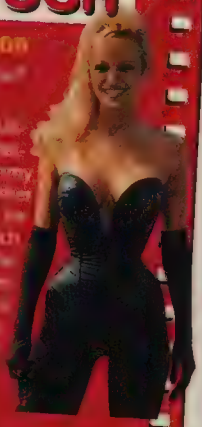
Die Wissenschaftlerin Ellie (Jodie Foster) traut ihren Ohren nicht: Sie empfängt Signale aus dem All. Die entschlüsselte Botschaft enthält die Bauanleitung für ein Raumschiff. Doch nicht Ellie selbst soll fliegen, sondern ihr Konkurrent. Sehr schön bebildertes Sci-Fi-Drama, allein das verquaste Ende nervt. 2

VIDEO TOP 5

1. **MIB – Men In Black** *MIT WILL SMITH*
2. **Das fünfte Element** *MIT BRUCE WILLIS*
3. **Im Körper des Feindes** *MIT JOHN TRAVOLTA*
4. **Bean** *MIT ROWAN ATKINSON*
5. **Vergessene Welt** *MIT JEFF GOLDBLUM*

KINO KLATSCH

Pamela Anderson



Goldie Hawn

Kevin Costner

Kate Winslet

Carmen Electra

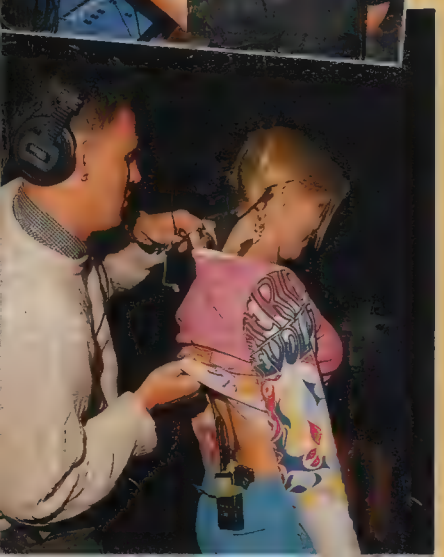
VIVA INTER

Seit 1994 ist VIVA montags bis freitags jeden Nachmittag „Interaktiv". Die Moderatoren Aleks Bechtel und Mola Adebisi lieben den Wirbel rund um die Live-Sendung.

Soll ich das anziehen?
Hunderte von Kleidungsstücken hängen in der VIVA-Garderobe für die Moderatoren. Die meisten davon sind Leihgaben von Sponsoren. Da fällt manchmal die Wahl schwer. Doch Aleksandra Bechtel weiß, was ihr steht

Make-up
Tägliche Routine. Viel muß die Maskenbildnerin nicht verändern. Aber die Haut darf vor der Kamera nicht glänzen

Tonregie im Studio
Von hier aus sorgt der Toningenieur dafür, daß im Studio das Richtige zu hören ist. Ein Job, der vollste Konzentration erfordert, denn ein Patzer läßt sich während der zweistündigen Live-Sendung nicht mehr rückgängig machen



Nicht kitzeln, bitte
Geduldig wartet Aleks, bis der Toningenieur sie fertig verkabelt hat. Der Sender, der hinten an ihrer Hose befestigt ist, und die Kabel zu ihrem Kopfhörer (über den sie die Regieanweisungen erhält), dürfen nicht zu sehen sein. So kann sie sich frei im Studio bewegen, ohne pausenlos über lästige Mikrofonkabel zu stolpern

ALEKS

Die tägliche Regiebesprechung im Studio

ALEKS BECHTEL

Alter	*25 Jahre, geb. am 1. Oktober 1972 in Hilden*
Ausbildung	*Verlagskauffrau, Moderatorin seit '94*
Hobbys	*Schauspielerei*
Lieblingsbeschäftigung	*Live-Talk und Moderation*
Weitere Sendungen	*Bitte lächeln (RTL 2)*

Auf der „Interaktiv"-Couch: Aleks Bechtel und SCREENFUN-Autor Georg von Grote

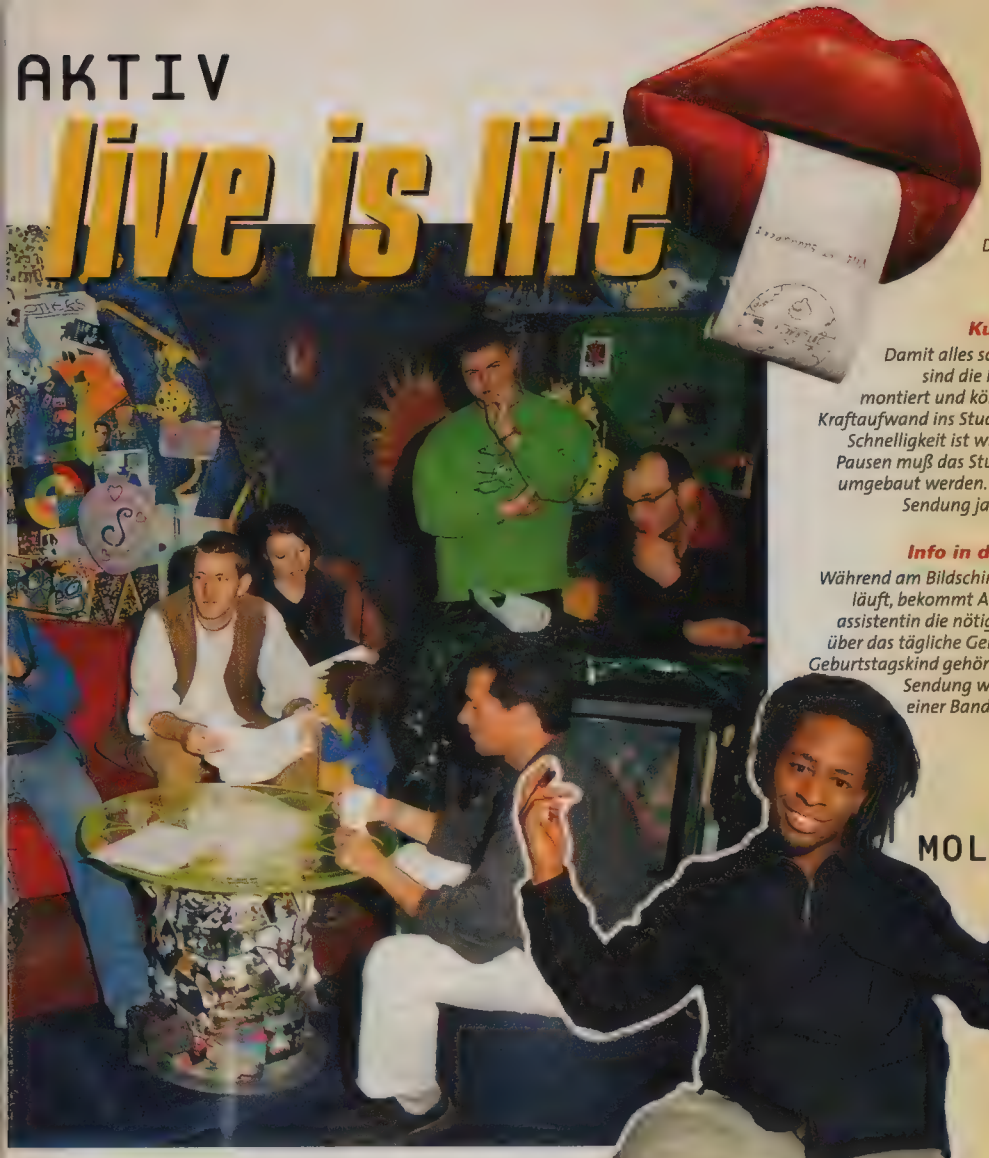
Noch 30 Sekunden! Leise, aber präzise kommt die Ansage des Aufnahmeleiters. Studio 1 des VIVA-Gebäudes im Mediapark von Köln, kurz vor 15 Uhr: Moderatorin Aleksandra Bechtel, von allen Aleks gerufen, setzt sich auf ihrer roten Couch zurecht. Ein Blick in die Kamera, die ihr gegenüber steht. Noch einmal tief Luft geholt, und schon geht's los. **Wieder dreht es sich von 15 bis 17 Uhr zwei Stunden lang um Musik, Freundschaft, Liebe. Das alles ohne Netz und doppelten Boden, denn „Interaktiv", die erfolgreichste Sendung von VIVA, ist live.**

Die wievielte Sendung sie gerade moderiert, weiß Aleks gar nicht mehr. Sie ist mit ihrem Kollegen Mola Adebisi von Anfang an dabei. Das Erfolgskonzept hat sich kaum verändert. Immer wieder von Video-Clips unterbrochen, plaudern die beiden mit ihren Studiogästen über interessante und alltägliche Geschichten. Wer keinen Platz im Studio bekommen hat, kann mit Aleks telefonisch oder per Fax in Verbindung treten (s.u.).

Pausenlos laufen die Faxe aus dem knallroten Knutschmund, und in der Telefonzentrale laufen die Drähte heiß. Jeder will dabei sein, wenigstens einmal kurz mit Aleks oder Mola in der Sendung sprechen. Doch nicht jeder kommt durch. Im Studio und in der Telefonzentrale werden die interessantesten Anrufe und schrillsten Faxe vorsortiert, bevor sie in die Sendung kommen.

Doch was so einfach klingt, bedarf genauer Vorbereitung. Patzer darf man sich bei einer Live-Sendung nicht erlauben, und so sorgt ein Redaktionsstab von sieben Mitarbeitern für die nötigen

live is life



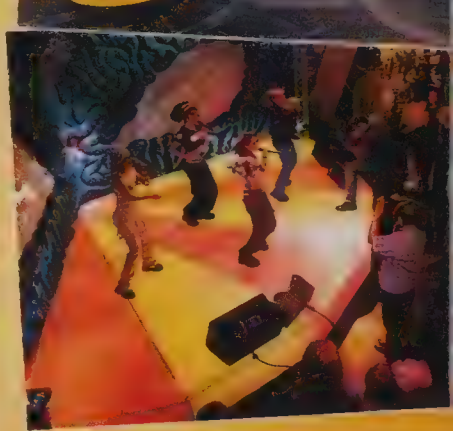
Der Faxmund
Hier kommen während der „Interaktiv"-Sendung Eure Faxe an. Doch nicht alles ist zum Vorlesen geeignet. Die Redaktion trifft eine Vorauswahl

Kulissenschieber
Damit alles schnell gehen kann, sind die Kulissen auf Rollen montiert und können ohne großen Kraftaufwand ins Studio gerollt werden. Schnelligkeit ist wichtig, denn in den Pausen muß das Studio immer wieder umgebaut werden. Schließlich soll die Sendung ja nicht starr wirken

Info in der Sendepause
Während am Bildschirm der Werbeblock läuft, bekommt Aleks von der Regieassistentin die nötigen Informationen über das tägliche Geburtstagskind. Das Geburtstagskind gehört genauso zu jeder Sendung wie der Live-Auftritt einer Band, der das Highlight am Ende bildet

Verplappern ist nicht
Ohne Teleprompter geht heute gar nichts mehr. Von diesem Monitor kann der Moderator Textpassagen ablesen, ohne daß der Zuschauer dies bemerkt

Dabeisein ist alles
Pro Sendung dürfen etwa 20 Zuschauer ins Studio. Für Alex und Mola sind sie das Salz in der Suppe. Sie sorgen für die nötige Stimmung und den Applaus



Der tägliche Live-Act
Von Solid Harmonie (Bild) bis The Boyz, von Marusha bis Mariah Carey: die Liste der Stars, die schon auf dieser Bühne standen, ist endlos

Hintergrundinformationen. Anfang der Woche wird mit den Moderatoren das Konzept für die nächsten Sendungen abgesprochen. Wichtig ist, immer am Puls der Zeit zu bleiben. Denn die Zuschauer von „Interaktiv" wissen ganz genau, was draußen abgeht.

Zwei Stunden vor Beginn der Sendung herrscht rege Betriebsamkeit in den Gängen vor dem Studio. Aleks ist eingetroffen und sucht als erstes mit der Kostümbildnerin das richtige Outfit für den Tag aus, bevor sie in die Maske geht und sich telegerecht schminken läßt.

„Mittlerweile habe ich den Bogen raus, welche Farben ich tragen darf und welche nicht", lacht sie. „Schließlich darf sich ja kein Kleidungsstück mit meiner roten Couch beißen." Während Aleks in der Maske sitzt, schieben die Bühnenbildner die Kulissen, die im Nebenraum auf ihren Einsatz warten, ins Studio.

Mittlerweile sind auch die heutigen Star-Gäste eingetroffen, die Girlgroup Solid Harmonie. Der Live-Act auf der kleinen Bühne ist ein tägliches Highlight.

Der Countdown läuft weiter. Eine Stunde vor Sendebeginn um 15 Uhr stehen die Kulissen. Die Crew, aus rund 25 Mitarbeiter bestehend, trifft sich zur kurzen Regiebesprechung. Kurz und knapp gibt der Aufnahmeleiter den Ablaufplan bekannt. Jeder Schritt wird angesprochen, denn Kameraleute, Ton und auch die Kabelträger müssen während der Sendung ihre Handgriffe wie im Schlaf beherrschen.

Aleks wirkt während dieser ganzen Vorbereitungen konzentriert, aber trotzdem auch locker. Kennt sie denn noch so etwas wie Lampenfieber? „Nein, schon lange nicht mehr. Ich habe auch keine Angst, daß irgend etwas schiefgehen könnte. Man hat einfach die Routine, um auch außergewöhnliche Situationen zu meistern."

Nichts anderes meint auch Mola, dem die Sendung auch nach all den Jahren immer noch Spaß macht, „weil sie zum einen live ist und zum anderen den direkten Kontakt zu den Zuschauern herstellt".

Im Studio sitzen mittlerweile zwanzig Gäste und sind gespannt, was sie nun erwartet. Aleks redet schon mal mit ihnen, um ihnen die Nervosität zu nehmen. Kurz vor 15 Uhr kommt das Zeichen des Aufnahmeleiters: Noch 30 Sekunden bis Sendebeginn! Aleks holt noch einmal tief Luft...

STECKBRIEF

MOLA ADEBISI

Alter	*25 Jahre, geb. am 15. Februar 1973 in Uelzen*
Ausbildung	*Tänzer, Sänger, Musical-Darsteller*
Hobbys	*Basketball, Snowboard, Musik*
Lieblings-Musikrichtung	*HipHop, Reggae, Swing Beat, Dance*
Weitere Sendungen	*In Love, VIVA-Charts, Amica TV*

Willst Du als Gast live dabeisein?
Dann bewerbe Dich direkt bei VIVA, Stichwort „Ich bin dabei", Postfach 190 380, 50500 Köln (Mindestalter 14 Jahre, frankierten Rückumschlag beilegen). Wer keinen Platz im Studio bekommen hat, kann mit Aleks und Mola telefonieren oder ihnen ein Fax schicken.
Telefon 01805/15 17 51, Fax 01805/15 17 52

Text: Georg von Grote · Fotos: Matthias Nordiek (13)

Spielfilme

Lustige Witwen

20.15 B3 — MITTWOCH, 22. APRIL
VATER DER BRAUT
SHOWVIEW: 233-241

Tochter Annie eröffnet dem Papa, sie wolle heiraten. Daddy ist dagegen, gibt aber schließlich nach und verbreitet während der Hochzeitsvorbereitungen Chaos. Klamauk mit Steve Martin.

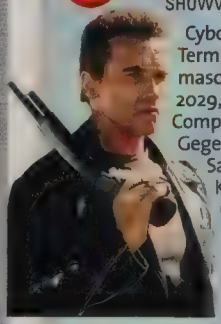
Wein doch nicht, Daddy!

20.15 PRO 7 — SAMSTAG, 25. APRIL
DIE NACKTE KANONE 2 1/2
SHOWVIEW: 92-0-90

Lt. Frank Drebin (Leslie Nielsen) untersucht einen Bombenanschlag. Dabei trifft er seine Ex-Liebe Jane wieder und macht elektrische Zahnbürsten und einen Föhn zu Waffen im Kampf gegen das Verbrechen.

Noch nie einen Cop beim Essen gesehen?

22.05 PRO 7 — SAMSTAG, 25. APRIL
TERMINATOR
SHOWVIEW: 697-0-039



Cyborg-Spektakel: Der Terminator, eine Killermaschine aus dem Jahr 2029, wird von einer Computer-Macht in die Gegenwart geschickt, um Sara zu töten. Sci-Fi-Klassiker von James Cameron („Titanic").

Grimmiger Besuch aus der Zukunft: Terminator Arnold Schwarzenegger

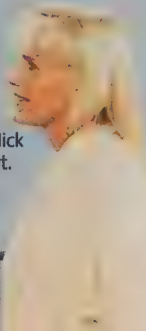
20.15 PRO 7 — SONNTAG, 26. APRIL
KUFFS
SHOWVIEW: 189-7-539

George Kuffs (Christian Slater, r.) im Dauerstreß: Die Freundin ist schwanger, und sein Bruder wird erschossen.

Ich soll die Nerven behalten? Welche Nerven?

22.45 PRO 7 — DIENSTAG, 28. APRIL
JAGD AUF EINEN UNSICHTBAREN
SHOWVIEW: 358-7-409

Dumm gelaufen: Börsenmakler Nick wird durch einen Unfall unsichtbar. Der CIA will ihn als Versuchskaninchen benutzen. Das gefällt Nick ganz und gar nicht.



Du siehst mich? Chevy Chase (l.), Daryl Hannah

15.00 ARD — FREITAG, 1. MAI
DIE WITWEN VON WIDOWS PEAK
SHOWVIEW: 532-7-604

In einem irischen Kurort intrigieren, klatschen, hassen und lieben in den 20er Jahren ein paar widerspenstige Witwen.

20.15 PRO 7 — FREITAG, 1. MAI
DIE NACKTE KANONE 33 1/3
SHOWVIEW: 39-2-46

Drebin kommt nicht zur Ruhe: Seine Frau verläßt ihn, ein Gangster plant, die Oscar-Verleihung zu „bombardieren".

Die Frau (Anna Nicole Smith, l.) ist 'ne Bombe. Drebins Hormone explodieren gleich

22.00 PRO 7 — FREITAG, 1. MAI
TERMINATOR 2
SHOWVIEW: 834-50-284

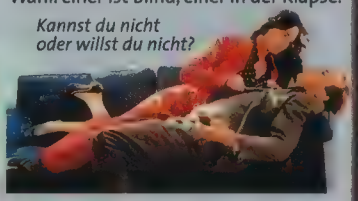
Sara und ihr Sohn werden von dem Killerautomaten T-1000 verfolgt. Unterstützung bekommt die eiserne Lady von einem zweiten Terminator, der ebenfalls aus der Zukunft kommt. „Oscar"-prämiert.

Eiserne Lady: Linda Hamilton als Sara

20.15 PRO 7 — SONNTAG, 3. MAI
IRREN IST MÄNNLICH
SHOWVIEW: 730-4-135

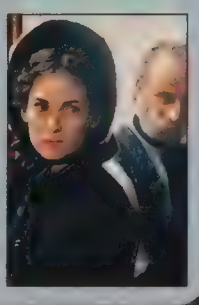
Mann in Not: Die Geliebte will ein Kind, die Ehefrau hat schon zwei. Aber nicht von ihm. Denn Tests beweisen: er ist zeugungsunfähig. Von wem aber sind „seine" Kinder? Zwei Kerle stehen zur Wahl: einer ist blind, einer in der Klapse.

Kannst du nicht oder willst du nicht?



20.15 RTL 2 — FREITAG, 8. MAI
BETTY UND IHRE SCHWESTERN
SHOWVIEW: 359-4-206

Im 19. Jahrhundert wachsen in einer Kleinstadt vier Schwestern ohne Vater, aber mit cleverer Mutter auf. Star-Kino mit Claire Danes, Winona Ryder.



Keusch und züchtig: Winona Ryder

Serie

Pause? Nur mit einer Frau im Arm

20.15 VOX — MITTWOCHS
NASH BRIDGES
SHOWVIEW: 702-025 (22.4.)

Auf jung und dynamisch macht „Miami Vice"-Don Johnson: Als unkonventioneller Chefinspektor Nash Bridges ermittelt er in San Francisco .

21.10 VOX — MITTWOCHS
ALLY MCBEAL
SHOWVIEW: 513-6-342 (22.4.)

Anwältin Ally ist ein Durchstarter im Job und ein Loser im Privatleben. Sie beginnt neu in einer Kanzlei. Ausgerechnet Ex-Freund Billy ist Teilhaber.

Ich bin normal. Mein Leben nicht!

20.15 RTL — DIENSTAGS, AB 28. APRIL
DER CLOWN
SHOWVIEW: 543-941 (28.4.)

Action pur mit Sven Martinek als Max Zander alias „Der Clown". Max tritt auf den Plan, wenn die Polizei mit ihrem Latein am Ende ist.

Hoffen wir mal, daß „Der Clown" so rasant ist, wie's der Sender verspricht

22.20 KABEL 1 — DIENSTAGS
MISSION: IMPOSSIBLE
SHOWVIEW: 463-9-461 (28.4.)

Jim Phelps (Peter Graves) is back: mit brandneuen Folgen, neuen Storys und einem neuen Agenten-Team für schier aussichtslose Fälle.

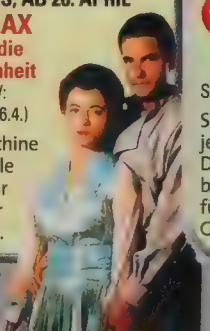
Wieder da: Superhirn und Agentenchef Jim Phelps (r.)

22.15 RTL 2 — MONTAGS
TEKWAR
Krieger der Zukunft
SHOWVIEW: 613-534 (27.4.)

Für Trekker und Sci-Fi-Fans! William „Kirk" Shatner als Autor und Hauptdarsteller: Im 21. Jahrhundert geht's um Kriminalität, Drogen, Virtual Reality.

12.25 PRO 7 — SONNTAGS, AB 26. APRIL
TIME TRAX
Zurück in die Vergangenheit
SHOWVIEW: 523-3-930 (26.4.)

Mit einer Zeitmaschine gelangen Kriminelle 2193 zurück ins Jahr 1993. Ihnen auf der Spur: Cpt. Lambert.



Dale Midkiff als Darien Lambert

Fun

20.00 VIVA — MITTWOCH, 29. APRIL
VIVASION PLUS – LIVE
SHOWVIEW: 181-80-417

Zu Gast bei Stefan Raab alias Alf Igel ist diesmal die Boygroup 'N Sync. Die fünf Jungs müssen beweisen, daß sie der großen Klappe von Raab gewachsen sind und live singen können.

23.20 KABEL — DIENSTAGS
FIKTIV
SHOWVIEW: 560-8-515

Satire pur mit Peer Augustinski. Alles ist gelogen. Etwa: „Kindereis aus Muttermilch", „Rausch durch Billig-Cola", „Briefmarke macht high"!

19.00 SAT 1 — FREITAG, 1. MAI
VERSTECKTE KAMERA
Das Original Special I/II
SHOWVIEW: 911 604 (BIS 20.15)
739-6-178 (21.55 - 23.00)

Zum 50. Geburtstag präsentiert Fritz Egner in der Doppelsendung (20.15/21.55) die witzigsten Streiche. Gäste: Günther Jauch, Verona Feldbusch.

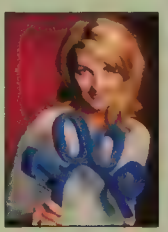
Fritz Egner auf Dauerpirsch nach wehrlosen Opfern für die Kamerafallen

7.45 ARD — FREITAG, 1. MAI
25 JAHRE SESAMSTRASSE
SHOWVIEW: 462-6-772

25 Jahre ist sie alt und nicht totzukriegen: Durch die Geburtstagsshow führt der Kabarettist Piet Klocke.

18.30 RTL — MITTWOCH, 6. MAI
EXKLUSIV
SHOWVIEW: 46-1-86

1000. Sendung des Star-Magazins: Geplant sind neue Rubriken wie „Der größte Flop" und „Das neueste Comeback".



Star-Moderatorin: Frauke Ludowig

20.15 RTL — SAMSTAG, 16. MAI
MILLIONÄR GESUCHT!
SHOWVIEW: 846-9-806

Live-Show mit Günther Jauch: unter anderem gibt es eine Million Mark zu gewinnen. Voraussetzung: bis 30.4. ein Original-Los des 103. Gewinnspiels der SKL kaufen. 42 Losbesitzer werden ins Studio geladen, sechs spielen mit.

21.00 ARD — SAMSTAG, 9. MAI
GRAND PRIX EUROVISION DE LA CHANSON
SHOWVIEW: 917-66-199

Sorgte im Vorfeld für jede Menge Aufregung: Der schrille Schlagerbarde Guildo Horn tritt für Deutschland beim Grand Prix an.

Wehe, Guildo packt es nicht!

Text: Angelika Buscha · Fotos: Filmarchiv Neuner (4), BRAVO Sport (2), BRAVO-Archiv

HTS IM APRIL/MAI

Reportage

MITTWOCH, 22. APRIL
22.15 KABEL
K1 – DIE REPORTAGE
Die Gefahr fliegt mit
SHOWVIEW: 487-0-716

Besuch bei den Testpiloten: schnelles Reaktionsvermögen, Fitneß, starke Nerven sind Voraussetzung.

SONNTAGS, AB 26. APRIL
19.20 ZDF
HÖLLENFAHRTEN – ABENTEUER AM ABGRUND
SHOWVIEW: 20-0-46 (26.4.)

Dokumentationen der Extra-Klasse: Ob in „Schiffbruch an der Skelettküste", in „Der eiskalte Traum" oder in „Flucht aus Laos". Die sechsteilige Doku erzählt von Abenteurern, Besessenen und Forschern. Vom Schiffbruch vor der Küste Südwestafrikas oder von einer tödlichen Ballonfahrt.

Mormonen-Trek nach Utah, 1856

SONNTAG, 26. APRIL
19.00 PRO 7
WELT DER WUNDER
SHOWVIEW: 72-7-79 (26.4)

Noch mehr „Welt der Wunder", gibt's jetzt von 19.00-19.30 Uhr und von 19.45-20.15 Uhr. Diesmal geht's um Roboter der Zukunft, Zwillinge und Menschenhaie.

DONNERSTAG, 30. APRIL
20.15 ARD
IM LAND DER SCHNEEAFFEN
SHOWVIEW: 465-363

Nahe Nagano haben die Schneeaffen ihre Zuflucht gefunden. Wird es ihnen im Winter zu kalt, wärmen sie sich in heißen Quellen.

Eis-Küsse bei minus 25 Grad

MITTWOCH, 29. APRIL
21.00 ZDF
ABENTEUER WILDNIS
Frankensteins Kinder
SHOWVIEW: 11-2-71

Was passiert, wenn wir Menschen klonen und den Idealtyp produzieren können?

Doku-Filmer Gero von Boehm

DIENSTAG, 5. MAI
14.15 ZDF
IM SCHATTEN DER INKA-SONNE
SHOWVIEW: 94-9-40

Legenden, Mythen, Kultur: Kein Schriftsystem, keine Transportmittel, trotzdem prächtige Tempel.

MONTAG, 9. MAI
15.45 ARD
ABENTEUER WILDNIS
Spiele des Lebens
SHOWVIEW: 295-5362

Partnerwahl in der Tierwelt: Wählen die Weibchen wirklich immer nur die stärksten Männchen?

Sport

SAMSTAG, 25. APRIL
12.45 RTL
FORMEL 1: TRAINING
SHOWVIEW: 112-6-390

Vierter Lauf zur Formel-1-WM: Großer Preis von San Marino in Imola. Der Kurs erlangte traurige Berühmtheit, als 1994 Ayrton Senna und Roland Ratzenberger tödlich verunglückten. Letztes Jahr gewann Heinz-Harald Frentzen vor Michael Schumacher.

SONNTAG, 26. APRIL
13.00 RTL
FORMEL 1: COUNTDOWN UND DAS RENNEN
SHOWVIEW: 727-91-336

Der Kurs: 4,892 km lang, 308,196 km Gesamtlänge, 63 Runden.

Quietschende Bremsen, rauchende Reifen: Es geht wieder hoch her auf der Piste

SAMSTAG, 9. MAI
12.45 RTL
FORMEL 1: TRAINING
SHOWVIEW: 101-161-915

Fünfter Lauf zur Formel-1-WM: Großer Preis von Spanien in Barcelona. Letztes Jahr gewann Jacques Villeneuve auf einem Williams-Renault.

SONNTAG, 10. MAI
13.00 RTL
FORMEL 1: COUNTDOWN UND DAS RENNEN
SHOWVIEW: 220-02-774

Der Kurs: 4,728 km lang, 307,336 km Gesamtlänge, 65 Runden.

SONNTAG, 10. MAI
11.50 RTL
DEUTSCHE STW-MEISTERSCHAFT
SHOWVIEW: 265-1-671

Liveübertragung: Supertourenwagen-Rennen auf dem Nürburgring.

SONNTAG, 26. APRIL
15.45 ZDF
SPORT EXTRA
SHOWVIEW: 432-9-292

Tennis-Finale in Monte Carlo: Herren Einzel.

SONNTAG, 3. MAI
14.00 ARD
SPORTSCHAU LIVE
SHOWVIEW: 788-22-086

Tennis-WTA-Turnier in Hamburg: Finale Damen Einzel. Motorrad-WM.

MONTAG, 4. MAI (BIS 10. MAI)
14.03 ARD
SPORTSCHAU LIVE
SHOWVIEW: 378-899-758 (4.5.)

Tennis-ATP-Turnier German Open in Hamburg. Termine:
5. Mai: 14.03- 17.00 Uhr
6. Mai: 14.03-17.00 Uhr
7. Mai: 14.03-17.00 Uhr
9. Mai: 13.30-18.00 Uhr: Halbfinale Herren Einzel
10. Mai: 14.00 -17.00 Uhr: Finale Herren Einzel.

Computer

Tip

SONNTAGS
16.00 3SAT
TERRANET C@FE
SHOWVIEW: 688-6-355 (26.4.)
http://www.3sat.com

Anne und Oliver gründen in Papenburg ein Internet-Café. Via Chat könnt Ihr von zu Hause aus live mit den Hauptdarstellern sprechen und auf einem Großbildschirm die Reaktionen verfolgen. Clou: Ihr bewegt Euch via Internet in einem virtuellen Café, und von Folge zu Folge baut sich durch Eure Mitgestaltung ein Internet-Spiel auf.

Themen:
26.4.: Unser täglich Brot: Der Mensch und seine Eßgewohnheiten
3.5.: Auf und davon: Wieviel Tourismus verträgt die Erde?
10.5.: Spritzige Träume aus Blech und Öl. Konsumverhalten
Internet-Adresse:
http//www.terranetcafe.de (ab 19. 4.)

SAMSTAG, 25. APRIL
14.30 WDR
COMPUTERCLUB – ONLINE
SHOWVIEW: 489-090
http//:www.wdr.de/TV/Computer-Club

1. Web-TV: Die Zusatzbox für den Fernseher
2. Sicherheit im Internet: Was kann man gegen Datendiebstahl tun? Wo sind die Sicherheitslöcher?

SAMSTAG, 2. MAI
14.30 WDR
COMPUTERCLUB – CLASSIC
SHOWVIEW: 659-956
http//:www.wdr.de/TV/Computer-Club

1. Immer mehr Programme werden in JAVA geschrieben. Überblick über das Programm und praktischer Einsatz
2. Neues PC-Betriebssystem: BeOS R3

SAMSTAG, 9. MAI
14.30 WDR
COMPUTERCLUB – PRAXIS
SHOWVIEW: 995-809
http//:www.wdr.de/TV/Computer-Club

1. Komprimierungsprogramme für mehr Speicherkapazität
2. BIOS: Was ist es, was stellt man damit am PC ein, wie macht man es?

MONTAG, 18. MAI
16.00 3 SAT
HITEC
SHOWVIEW: 293-8-895
http://www.3sat.com/NEUES.htm

Live von der Internationalen Luft- und Raumfahrtausstellung in Berlin-Schönefeld unter anderem:
1. Messe-Highlights
2. Segelflieger im Crash-Test

FREITAG, 24. APRIL
13.00 BR ALPHA
ZUM RECHNEN ZU SCHADE
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
www.br-wissenschaft.de

24.4.: Videoschnitt am PC
2.5.: Die Welt der CD-ROMs
8.5.: Datenbanken
15.5.: Online mit dem PC

SAMSTAG, 25. APRIL
22.00 BR ALPHA
COMPUTERCLUB – REPORT
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http//:www.br-wissenschaft.de

Besuch der Rheinisch-Westfälischen Hochschule in Aachen: Berufschancen für Elektrotechniker und Informatiker, Forschungsvorhaben.

SAMSTAG, 25. APRIL
22.30 BR ALPHA
TM – TECHNIKMAGAZIN
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http//:www.br-wissenschaft.de

Kollegen aus Stahl: Roboter im Krankenhaus, als Museumsführer etc.

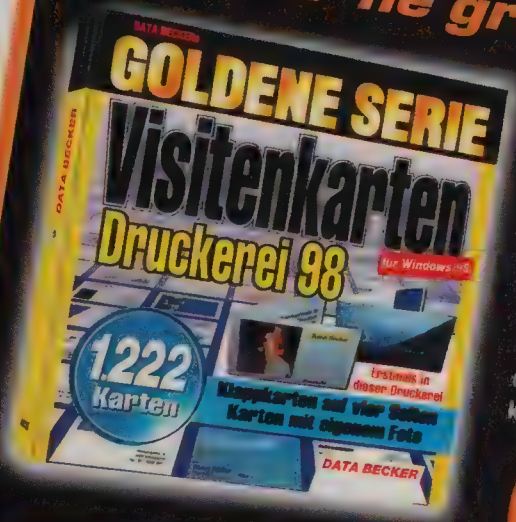
SAMSTAG, 2. MAI
22.00 BR ALPHA
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http//:www.br-wissenschaft.de

Neues von der CeBIT '98 – Kommunikation:
1. Ohne PC ins Internet: Internet-Boxen von Grundig/Philips und der Web-PC von Fujitsu
2. Video-Mobiltelefone und Satelliten-Handys

Bei der neuen Sendung „terranet c@fe" auf 3sat könnt Ihr Euch via Internet ins Geschehen einklinken und an einem virtuellen Spiel mitbauen

Coole Mega-Spiele zum Knallerpreis!

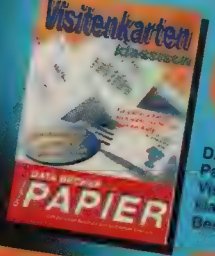
Mit 'ner kultigen Karte bist Du 'ne große Nummer!



Ganz gleich, ob Du erst 15 bist oder schon 23, 'nen Mädel hast oder nur Pickel: Ohne die passenden Visitenkarten solltest Du das Haus 1998 nicht mehr verlassen! Hier sind 1.222 anmachende Vorlagen. Mit abgefahrenen Motiven, grellen Schriften und coolen Sprüchen. Einfach auswählen, Namen eingeben, ausdrucken und auftrumpfen! Damit kommst Du (fast) überall cool 'rüber!

Visitenkarten-Druckerei 98
ISBN: 3-8158-6330-9
CD-ROM, für Windows 95
nur DM **29,80***

Damit kommst Du noch viel besser an!



Ideal geeignet für Laser- und Tintenstrahldrucker!

DATA BECKER
Papier
Visitenkarten klassisch
Bestell-Nr. 310319

nur DM **29,80***

NEU!

Da lacht sich Deine ganze Clique kaputt!

Kannst Du Dir vorstellen, wie der Mathe-Pauker mit Glatze aussieht? Deine beste Freundin mit Segelohren und roten Haaren? Oder eine Kreuzung von Dir mit Michael Jackson? Mit dieser Software kannst Du eingescannte Fotos nach Lust und Laune „verschönern"! Mit über 700 fertigen Elementen (Nasen, Ohren, Augen etc.)und blitzschneller Verzerrfunktion!

Das total verrückte FotoStudio
CD-ROM
ISBN 3-8158-6918-8
nur DM **49,95***

ZOCKEN, BLUFFEN, ABKASSIEREN!

Na, wie wär's mit einer Runde Poker oder Black Jack? In einer stilechten Gangster-Bar der 30er Jahre warten acht schillernde Unterwelt-Gestalten nur darauf, Dir Deine Spieldollar abzuknöpfen. Mit coolen Sprüchen, tollen Animationen und Überraschungen ...!

Poker! & Black Jack!
CD-ROM
ISBN 3-8158-6389-9
nur DM **29,80***

NEU!

Brenn' Dir Deine LPs auf CD!

Der große Musik-CD Brenner restauriert und verbessert die Klangqualität Deiner alten Platten, Cassetten und Audio-CDs automatisch und brennt Deine Lieblingsstücke per Knopfdruck auf eine frische CD*! Erste Sahne für Deine Partys und lange Autofahrten!

* Dazu benötigst Du einen CD-Brenner und eine 16-Bit-Soundkarte!

Der große Musik-CD Brenner
CD-ROM
ISBN 3-8158-6922-6
nur DM **69,95***

DATA BECKER

Bestellen rund um die Uhr: Tel. (0211) 9334-900, Fax (0211) 9334-999
Noch mehr Hits im Internet: http://www.databecker.de

Heiße Software-Hits mit Fun-Effekt!

Die coolste Art zu gratulieren!

Wow: Jetzt kannst Du ganz einfach Deine eigenen Comics entwerfen. Tierisch witzig, heldenhaft oder ganz klassisch. Das echt abgefahrene Geschenk zum Geburtstag, für gute Freunde oder einfach nur just for fun. Entweder nimmst Du einen von 50 fertigen Cartoons und verändert ihn nach Lust und Laune. Oder Du kreierst Deinen ganz persönlichen Comic. Mit über 1.000 coolen Grafiken (Hintergrundbilder, Figuren, Objekte, Sprechblasen). Das ganze kannst Du als Heft oder sogar als Riesenposter ausdrucken. Auf geht's!

Die große ComicDruckerei
für Windows 95
CD-ROM
ISBN 3-8158-6933-1
nur DM 49,95*

Schlau, bunt und voller Action: Nachschlage-Fun von A bis Z!

Wenn Du voll durchblicken willst, brauchst Du das große Lexikon 1998. Hier kannst Du was erleben. Von A wie Al Bundy bis Z wie Zwergpinguin. Hier wird keiner zugetextet. Statt dessen gibt's scharfe Fotos, grelle Videos, abgefahrene 3D-Modelle und jede Menge überraschende Interaktivitäten und Animationen. Klick Dich einfach durch die bunte Welt des Wissens. Viel Spaß!

große DATA BECKER Lexikon 1998
für Windows 95
2 CD-ROMs
ISBN 3-8158-6901-3
nur DM 49,95*

*unverbindliche Preisempfehlung

5/98

FUN

5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels schicken, verlosen wir fünfmal je eine **Sony Playstation**.
Sendet Eure Lösung auf einer Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort: „Fun 5", Postfach 200221, 80002 München.
Einsendeschluß ist der 20.5.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Zwei Hehler werden aus dem Gefängnis entlassen. Unschlüssig stehen sie vor dem Tor. „Was ist", meint der eine, „nehmen wir einen Bus?" – „Ach Quatsch, wer nimmt uns den denn nachher ab?"

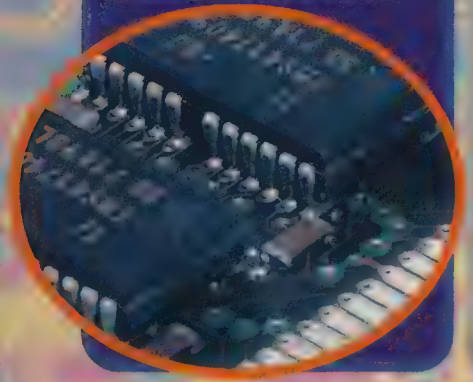
„Die Brötchen sind ja von gestern. Ich will welche von heute haben!"
„Dann kommen Sie morgen wieder."

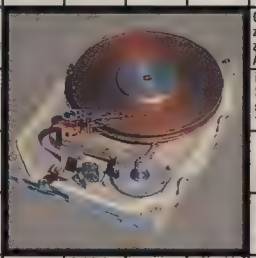
Zwei junge Frauen schieben ihre Kinderwagen durch den Park. Sie diskutieren und werden sich nicht einig über die Frage: „Wann beginnt das Leben, mit der Zeugung oder mit der Geburt?"
Auf einer Parkbank sitzt ein altes Mütterchen. Die beiden Frauen gehen zu ihm hin und fragen, ob es Ihnen sagen könne, wann das Leben beginnt, mit der Zeugung oder mit der Geburt?
„Tja", überlegt die alte Frau, „wann beginnt das Leben? Ich würde sagen: Wenn die Kinder aus dem Haus sind, der Alte tot ist, und die Rente stimmt!"

Ein junger Mann betritt das Blumengeschäft und verlangt 200 dunkelrote langstielige Rosen. Staunend meint die Verkäuferin: „200? Du liebe Güte. Was haben Sie denn angestellt?"

Vergrößert

Hier seht Ihr ein Computerbauteil stark vergrößert. Erkennt Ihr, welches es ist? Die Lösung findet Ihr auf Seite 129.

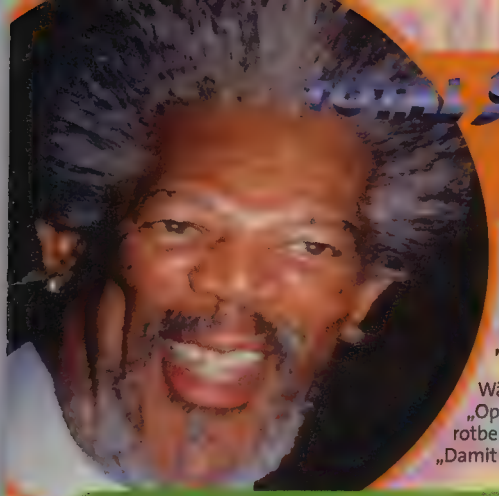




Auswahl: Christian Müller · Comic: Rolf Boyke
Fotos: R. Einhorn/Liaison/Studio X, Michael Kayser

Die Auflösung des Kreuzworträtsels aus Heft 4/98 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 129

1620-598



TOTAL SCHRILL

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

Der kleine verwöhnte Sohn der Filmdiva wird gefragt: „Na, Junge, wie gefällt dir denn dein neuer Papa?“ „Och, es geht“, meint der Kleine, „wir hatten schon bessere!“

Während der Fahrt in der U-Bahn: „Opa, warum hat die Tante dort so rotbemalte Zehen?“ „Damit keiner drauftritt!“

Der Gast bestellt beim Ober einen Kaffee. Der Ober fragt: „Wollen Sie ihn schwarz?“ Daraufhin der Gast: „Wieso, gibt's den auch in anderen Farben?“

Der Lehrer fragt Fritz: „Hast Du Dir schon einmal Gedanken gemacht, warum sich das Brautpaar bei der Hochzeit die Hand gibt?“ Meint Fritz: „Das tun Boxer vor dem Kampf auch!“

In der Oper wird Benno von der Platzanweiserin angehalten: „Textbuch gefällig?“ Darauf Benno: „Nein danke, ich singe nicht mit.“

Die letzten Worte von Boris Becker: „Äahh, warum tickt, äahh, der Tennisball denn so komisch?“

Zwei Polizisten sehen sich ein Radrennen an. Meint der eine: „Junge, wär' da ein Geld zu machen! 39 Räder ohne Licht.“

Die Lehrerin fragt: „Warum nennt man unsere Sprache die Muttersprache?“ Meldet sich ein Schüler: „Was hat der Vater denn schon zu sagen?“

Ein Skelett steht vor dem Spiegel und sieht kritisch hinein: „Scheiß Null-Diät.“

SUCHBILD

Hier seht Ihr den neuen Nintendo-64-Hit „Banjo & Kazooie“ gleich zweimal. Sieben Unterschiede gilt es aufzuspüren. Findet Ihr sie heraus?

CE

Rock 'n' Rumble

Neu!

LX4 Tremor +1MB
Das extra-starke N64-Rumble Pak mit integrierter 1MB Memory Card. Benötigt keine Batterien.
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt
Das erste N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Technik, das keine Batterien benötigt. Rüttelt spürbar stärker – fast wie in der Spielhalle!
Unverb. Preisempf. 149,95 DM

PSX Lenkrad MK II
Das meistverkaufte PSX-Lenkrad jetzt neu mit verbessertem Handling.
Unverb. Preisempf. 149,95 DM

Dual-Analog Joypad
Volle Spielkontrolle durch zwei analoge Mini-Joysticks. Dank Umschaltfunktion ist das Joypad für jedes PSX-Spiel verwendbar. Mit zusätzlicher Auto- und Turbofeuer-Funktion. **Unverb. Preisempf. 49,95 DM**

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Ich finde das neue PlayStation- und Nintendo64-Zubehör super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 DM Versandkosten. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. **Ich bestelle:**

☐ Stück	N64 LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt	je 149,95 DM	Name:
☐ Stück	PSX Lenkrad MK II	je 149,95 DM	Straße:
☐ Stück	Dual-Analog Joypad	je 49,95 DM	PLZ/Ort:
☐ Stück	N64 LX4 Tremor + 1MB	je 49,95 DM	Datum/Unterschrift:

Coupon einsenden an:

Vidis
Electronic
Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40

VIDIS WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN

Exklusiv-Vertrieb für GAMESTER Produkte

PlayStation, Nintendo64 und Rumble Pak sind eingetragene Warenzeichen.

GUTE SOAPS SCHLECHTE SOAPS

Viel Herz, noch mehr Schmerz und Schicksalsschläge ohne Ende: das ist unterhaltsamer Alltag in den TV-Seifenopern. SCREENFUN-Leserinnen und - Leser talken über die Sucht nach der Soap.

SCREENFUN: Welche TV-Soaps seht Ihr?
Tobi: „**Lindenstraße**" und „**Gute Zeiten, schlechte Zeiten**"."**Lindenstraße**" sehe ich regelmäßig, schon seit einem Jahr. Die RTL-Soaps nur ein-, zweimal die Woche.
Kerstin: Ich mag „**Unter uns**". Erst fand ich es ziemlich schlecht, aber dann habe ich ab und zu wieder reingeschaltet. Seitdem schaue ich es an – aber eher nebenbei, bei den Hausaufgaben etwa.
SCREENFUN: Was packt einen, wenn man neu in eine Soap einsteigt?
Tobi: Ich habe erst nur aus Langeweile eingeschaltet. Aber dann wird man neugierig – was passiert am nächsten Tag?
Kirsten: So ging's mir bei „**Gute Zeiten, schlechte Zeiten**" – Neugierde. Was für eine Welt, was für Charaktere...
Christine: Ja, die Charaktere sind wichtig. Früher habe ich oft „**Unter uns**" gesehen, aber seit Armin erschossen wurde, hat es für mich keinen Reiz mehr.
SCREENFUN: Warum nicht?
Christine: Ich wollte sehen, wie sich dieser Charakter entwickelt. Das ärgert mich an amerikanischen Soaps: da sind alle reich, abgehoben und leben in Top-Wohnungen. Damit kann man sich nicht identifizieren.
Kerstin: Darum sehe ich das gern: Es ist anders als das, was ich jeden Tag sehe.
Kirsten: Aber auch **„Gute Zeiten"** hat mich nicht lang gepackt. Soaps sind einfach zu schlecht – die Schauspieler sind schlecht.
Olli: Stimmt, die sind total hölzern. Und dann die billigen Kulissen, wo alles so grell ausgeleuchtet ist.

Olli, 15
„Soaps prägen ein Schönheitsideal. Und manche Mädels versuchen, Serienvorbilder nachzuahmen."

Christine: Das kommt drauf an. Die ersten Folgen von **„Gute Zeiten"** – mein Gott! Aber bei **„Lindenstraße"** sind die Dialoge und Darsteller besser.
Eva: Meine Freunde und ich sehen ab und zu **„Verbotene Liebe"** und **„Marienhof"** – weil wir keine Privat-Sender empfangen. Ich mache mir keine großen Gedanken über Qualität. Soap ist Soap. Wir gucken das nur, um uns drüber lustig zu machen. Wir raten zum Beispiel, was als nächstes passiert. Und oft kommt es auch so.
Melina: Es passiert immer das Gleiche. Selbst wenn du nur alle paar Wochen reinzappst, weißt du noch, um was es geht.
Olli: Es gibt im Prinzip immer eine Gruppe von Hauptfiguren, und man kann schon absehen, was denen demnächst passiert.
Kerstin: Aber man bleibt dabei, weil die Soaps ziemlich gut darin geworden sind, einen Spannungsbogen aufzubauen und die Leute bei der Stange zu halten.
Melina: Das klappt doch nur, weil man als Zuschauer mit der Zeit abstumpft.
Kerstin: Was heißt abstumpft? Das ist eben leichte Unterhaltung.
Melina: Ach komm. Der eine hat ein Verhältnis, der nächste Aids, einer ist querschnittsgelähmt – immer diese Dramen.
SCREENFUN: Was stört Dich denn daran?
Melina: Daß es nichts mit der Realität zu tun hat. In kürzester Zeit werden alle Schicksalsschläge, die einem Menschen zustoßen können, abgefeiert. Das ist total unglaubwürdig.
Tobi: Diese Probleme gibt es doch auch in Wirklichkeit.
Melina: Das Leiden, das man in Soaps sieht, ist aber billig – viel zu dick aufgetragen.
Tobi: Kinofilme sind aber auch nicht realistischer. Und das erwarte ich auch nicht. Es soll einfach unterhaltend sein.
SCREENFUN: Unterhält Euch das, wenn auf die Tränendrüse gedrückt wird? Wenn man merkt: Jetzt wird's dramatisch?
Kerstin: So nebenbei, ja. Ich will nicht immer Spielfilme sehen, wo ich ganz genau aufpassen muß. Außerdem werden Menschen wie meine Oma auf diese Weise zum ersten Mal mit solchen Problemen wie Aids konfrontiert.

Melina, 17
„Jeder sagt, Soaps sind billig, schlecht und immer dasselbe – und trotzdem schauen immer mehr Leute zu."

Christine: Bei Themen wie Schwulen und Lesben finde ich es auch gut, daß sie in den Serien vorkommen und nicht als Außenseiter dargestellt werden. Daß die Lesben allerdings dann immer so männliche Typen sind und die Schwulen so tuntig – das ist Klischee.
Melina: Genau. In Soaps wird mit dem Schicksal von Menschen gespielt: Wer fixt, kriegt Aids, wird super-dünn und muß schließlich auf der Straße leben. Das ist lediglich Sensationsgeilheit. Mit einem Problem wie Aids muß man sich anders beschäftigen.
Kerstin: Du mußt unterscheiden zwischen Leuten, die Soaps einfach nur so sehen und Leuten, für die sie die einzige Auseinandersetzung mit diesen Themen darstellen. Ich identifiziere mich ja nicht mit den Charakteren und ihren Problemen.

Text: Jörn Möller · Fotos: Matthias Nordiek (5) · Wir danken RTL und Grundy/UFA

Köln, Schillerallee 10: Am Original-Drehort der Daily Soap „Unter uns" kam die SCREENFUN-Talkrunde schnell zur Sache

SCREENFUN: Aber überwiegend seht Ihr ja Soaps mit jugendlichen Charakteren an. Ist das nur Zufall?

Olli: Nie! Die Serie „**Unter uns**" etwa bemüht sich doch total, Jugendkultur abzubilden. Da stehen dann Lava-Lampen herum und die Leute hören Techno und ziehen sich auch so an.

Kerstin: Stimmt. Da gibt es Charaktere, die sind genau wie einige an unserer Schule.

Tobi: Vielleicht wurden diese Jugend-Typen extra in die Serie gebracht, um Leute wie uns zu interessieren. Warum auch nicht?

Christine: Ich finde das sogar lustig. Das ist doch wie aus dem wirklichen Leben.

Olli: Naja, realistisch ist das nicht. Aber irgendwie typisch – hochkonzentriert.

SCREENFUN: Stellen Soaps eher das Leben dar oder prägen sie Verhalten?

Kirsten: Soaps prägen ein Schönheitsideal. Und manche Mädels versuchen, Serienvorbilder nachzuahmen.

Tobi: Das ist ja auch ganz normal – Angebot und Nachfrage. Weil die Leute das genau so sehen wollen, werden die Serien auch genau so gemacht.

Olli: Die Serien werden ja so produziert, damit immer mehr sie sehen wollen und man mehr Werbung hineinverkaufen kann. Darum geht es den Sendern ja. Ich glaube schon, daß sich einige nach den Soap-Vorbildern richten, ohne es zu merken.

„Die Serie ‚Unter uns' etwa bemüht sich doch total, Jugendkultur abzubilden!"

Kerstin: Das stimmt. Ich war früher mal „New Kids on the Block"-Fan und habe mein ganzes Leben darauf aufgebaut. Deshalb finde ich es heute gräßlich, wenn jemand sein Leben nach diesen Soap-Charakteren richtet.

Christine: So pauschal solltet Ihr über Soap-Gucker aber nicht urteilen. Ich war früher auch einmal so: Da waren Soaps mir heilig. Wenn „**Unter Uns**" oder „**Gute Zeiten**" kam, bin ich nie weggegangen. Und das war eine Weile ganz lustig.

SCREENFUN: Was war gut daran?

Christine: Diese Sucht zu stillen. Ich konnte es nicht abwarten. Manchmal konnte ich sogar nachts nicht schlafen, weil ich wissen wollte, wie es weitergeht.

Melina: Aber wenn jemand seinen Tag nach dem TV-Programm plant, ist doch etwas falsch. Was haben denn Deine Freunde dazu gesagt?

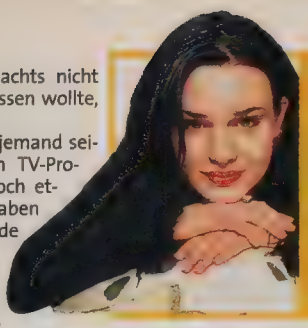
Christine: Wenn sie bei mir waren, mußten sie mitgucken. Das hat meine Freunde natürlich genervt. Als sie dann immer öfter etwas ohne mich unternommen haben, habe ich aufgehört, so viele Soaps zu sehen.

SCREENFUN: Was würdest Du sagen: Sind Soaps mehr Spaß oder mehr Sucht?

Christine: Ich sehe Soaps gern, zum Spaß. Vielleicht sollten sich andere Leute nicht meinen Kopf zerbrechen, ob mir das schadet.

Eva: Richtiger Spaß ist für mich etwas anderes. Aber Soaps funktionieren eben – wenn der Tag anstrengend war und man keine Kraft mehr hat, etwas zu lesen oder etwas Anspruchsvolles zu machen.

Melina: Genau darum ist es eine Sucht. Jeder sagt, Soaps sind billig, schlecht und immer dasselbe – und trotzdem schauen immer mehr Leute zu.



Christine, 18

„Ich sehe Soaps gern, zum Spaß. Vielleicht sollten sich andere Leute nicht meinen Kopf zerbrechen, ob mir das schadet."

Eva: Manchmal ist es mir peinlich, zuzugeben, daß ich Soaps anschaue. Ich weiß zwar, daß ich sie nicht ernst nehme. Aber ich frage mich schon, was andere über mich denken...

Tobi: Also, ich stehe dazu. Und ich erwarte von meinen Freunden, daß sie mich deswegen nicht aburteilen. Ich sage ja auch nichts, wenn einer den ganzen Tag vor dem Computer sitzt oder so.

SCREENFUN: Was ist spießiger: Soaps anzuschauen oder sich drüber aufzuregen?

Alle: Sich drüber aufzuregen!

Tobi: Es kommt auf die Einstellung an. Solange jemand Soaps nur aus Spaß guckt, zum Abschalten oder um zu sehen, wie sie funktionieren – also mit Abstand – dann ist das okay. Erst wenn man davon nicht mehr los kommt, hört der Spaß auf.

Soaps, über die gesprochen wird

Unter uns

839 Folgen!

Liebe, Intrigen, Hoffnungen und Träume zwischen Dach-WG und Parterre-Weigels: Hier drehen sich alle Storys um die Bewohner der Schillerallee 10 in Köln.

RTL, Mo-Fr, 17.30 bis 18.00 Uhr
Sendestart: 28. November 1994

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

1459 Folgen!

Das Urgestein der deutschen Daily Soaps fesselt in Spitzenzeiten täglich bis zu 6 Millionen Zuschauer vor die Glotze.

RTL, Mo-Fr, 19.40 bis 20.15 Uhr
Sendestart: 11. Mai 1992

Marienhof

981 Folgen!

Der Stadtteil Marienhof liegt auf dem Münchner Bavaria-Filmgelände. Bis Ende '97 wurde auf 36.120 Drehbuchseiten gelebt und gelitten.

ARD, Mo-Fr, 18.25 bis 18.55 Uhr
Sendestart: 1. Oktober 1992

Verbotene Liebe

782 Folgen!

Küsse und Triebe im Ruhrpott: 12 Autoren gießen die Liebeserfahrungen junger Leute in TV-Form – doch auch Mode-Trends spielen eine große Rolle!

ARD, Mo-Fr, 17.55 bis 18.25 Uhr
Sendestart: 21. Januar 1995

Lindenstraße

646 Folgen!

Die Kult-Familienserie mit Seifen-Charme und Echtheits-Zertifikat: Wenn in dieser Straße Schauspieler ausziehen, dann wollen echte Mieter einziehen.

ARD, So, 18.40 bis 19.10 Uhr
Sendestart: 11. Mai 1992

Strategie für das Nintendo 64

Ich bin ein großer Fan von Strategiespielen, wie zum Beispiel „Die Siedler II“ oder „Command & Conquer“. Ich habe aber ein N64 und kenne kein Strategiespiel dafür. Könnt ihr helfen?
Enrico, Berlin

Lieber Enrico,
das Nintendo 64 hat die Spieleheresteller mächtig inspiriert. Strategiespiele wurden dabei aber sträflich vernachlässigt. „SimCity 64“ ist ein Silberstreif am Horizont, erscheint aber in Japan frühestens zum Jahresende. Eine Welle mit Strategiespielen für das N64 wird wohl erst mit dem 64DD ins Rollen kommen. Diese neue Hardware wird unter die Konsole gesteckt und sorgt für viel mehr Speicher. Aber auch sie kommt in Europa nicht vor 1999.

Lara im Netz

Fast überall liest man nur von den Spielen „Tomb Raider“ und „Tomb Raider II“. Ich finde sie auch sehr gut, und suche schon die ganze Zeit nach einer Internet-Seite von „Lara Croft“, habe aber noch keine gefunden. Gibt es überhaupt eine oder bemühe ich mich umsonst?
Martin, Bielefeld

Lieber Martin,
es gibt zum Glück für Fans doch etliche Seiten im Internet zu Lara und „Tomb Raider“. Die Adresse der offiziellen Webseite lautet *www.eidosinteractive.com* – Es gibt aber auch etliche Fan-Pages. Am besten benutzt Du die Internet-Suchmaschine „Yahoo“, zu erreichen unter *http://www.yahoo.de* – hier gibst Du in das Textfeld den gewünschten Suchbegriff ein, etwa „Lara Croft“ oder „Tomb Raider“. Yahoo spuckt dann eine Liste der gefundenen Seiten zum Ansurfen aus.

1+1+2=2?

Wieso habt ihr in der Ausgabe 2/98 dem Kinofilm „Starship Troopers“ eine 2 gegeben, wenn doch bei den Einzelnoten eindeutig 1 (Action), 1 (Spannung) und 2 (Anspruch) stand?
Navid, Grassau

Lieber Navid,
die Benotung der Kino- und Videofilme wird in der SCREENFUN nach einem ähnlichen Prinzip durchgeführt wie bei den Spiele-Checks.

Die Gesamtnote ist dabei in einem gewissen Sinn unabhängig von den Einzelnoten. Deutlich wird das vielleicht an einem Spiel wie „Tetris“. Es würde für Grafik eine 5, für den Sound eine 3 und nur für den Dauerspaß eine 1 bekommen. Die Gesamtnote wäre trotzdem eine 1, da „Tetris“ einfach ein geniales, süchtig machendes Spiel ist.

„Starship Troopers“ hat trotz seiner guten Effekte aufgrund der übertriebenen Brutalität eine 2 in der Gesamtnote erhalten. Trotzdem ist der Film für Science-Fiction-Freunde sehenswert.

Dieses Bild aus „Starship Troopers“ zeigt die Brutalität des Films sehr deutlich

„Sailor Moon“-Figuren

In eurem „Sailor Moon“-Bericht waren Sailor Moon, -Mars, -Merkur und die anderen als „lebensechte“ Figuren abgebildet. Ich wollte fragen, ob man die Figuren kaufen oder bestellen kann? Wenn ja, wo bekommt man sie und wie teuer sind sie?
Karina, Norderstedt

Liebe Karina,
Die abgebildeten Figuren – aus Plastik und zirka 20 cm groß – sind spezielle Modellbausätze, die es in Japan in sehr kleinen Auflagen gibt. In Deutschland kannst Du bis jetzt leider keine kaufen. Es ist auch sehr kompliziert und teuer, die Bausätze zu importieren. Sie würden umgerechnet mindestens 150 Mark kosten. Für eine fertige Figur mußt Du sogar mit bis zu 800 Mark rechnen.

Der deutsche Markt an „Sailor Moon“-Artikeln entwickelt sich aber allmählich, mit etwas Glück wird es diese Figuren also auch bald in Deutschland geben.

Diese „Sailor Moon“-Figuren liegen bei den japanischen Fans hoch im Kurs

© G-Port

BRAVO SCREENFUN AKTION!
Wir verlosen 22 „Sailor Moon“-Lithographien und 11 Fan-Zeitschriften AnimaniA plus Sonderheft „Fan Art Special“. Schickt einfach eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Sailor-Moon-Lithos“, Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.5.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Wüste lebt: Die Dreharbeiten zur ersten Episode der drei neuen „Star Wars“-Teile haben im Sommer '97 angefangen

„Star Wars“ – Klonkriege

Gibt es von „Star Wars – Krieg der Sterne“ die Folgen 1, 2 und 3? Ich komme auf diese Frage, weil vor jedem Film der bekannten Trilogie „Episode 4“, „5“ oder „6“ steht.
Florian, Nordwalde

Lieber Florian,
da hast Du gut hingesehen! George Lucas, der Produzent von „Star Wars“, hatte ursprünglich eine zehnteilige Reihe geplant – so kam die Zählung zustande. Die zuerst gedrehten und berühmt gewordenen Teile 4 bis 6 wurden inzwischen überarbeitet und kamen vor etwa einem Jahr erneut in die Kinos.

Nun sind die Episoden 1 bis 3 geplant. Die Episode 1 wird gerade von George Lucas gedreht. Die Arbeitstitel der neuen Teile lauten: „Balance of the Force“, „Rise of the Empire“ und „Fall of the Jedi“. Die erste Episode wird ab 1999 in die deutschen Kinos kommen. Die beiden anderen Episoden werden wahrscheinlich im Dreijahres-Abstand folgen.

Wenn Du schon wissen willst, was nach Episode 6: „Rückkehr der Jedi-Ritter“ passiert, empfehlen wir drei Bücher von Timothy Zahn, die die Story fortsetzen: „Erben des Imperiums“, „Die dunkle Seite der Macht“ und „Das letzte Kommando“.

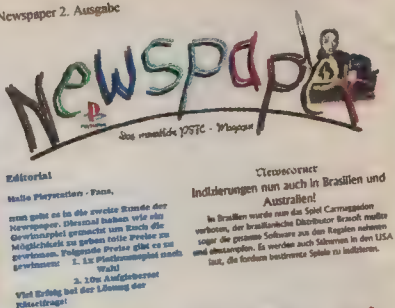
Rote Karte

Ihr habt „FIFA 98“ fürs N64 in Heft 3/98 getestet und gesagt, daß es keine deutschen Kommentatoren gibt. Es gibt aber welche! Dazu muß man im Optionsbildschirm nur auf die Toneinstellung gehen und den Kommentator auf deutsch stellen – es sprechen dann Martin Siebel, Werner Hansch und Wolf Dieter Poschmann.
Leo, München

Lieber Leo,
in der Testversion, die uns für den Spiele-Check vorlag, waren deutsche Kommentatoren leider noch nicht eingebaut. So kam diese Aussage zustande. Daß die endgültige Version dann deutsche Kommentare hatte, hat uns gefreut. In diesem Fall hat sich die Note dadurch aber nicht verändert. Würde das einmal vorkommen, erfahrt Ihr es in den NEWS.

Das erstklassige „FIFA 98“ hat sich schnell auf die Hitliste vieler Fußball-Fans gespielt

Newspaper 2. Ausgabe 2/98



Einsendung des Monats

Jan aus Bremen und sechs weitere Fans haben den „P.S.F.C.“ („Playstation-Fan-Club“) gegründet. Jan schreibt:
„Mittlerweile haben wir schon über 180 Mitglieder! Sinn dieses Clubs ist es, sich Briefe zu schreiben, Spiele untereinander auszuleihen, sowie zu tauschen und noch vieles mehr. Es gibt jeden Monat ein Clubmagazin. Der Clubbeitrag von 4 Mark pro Monat wird von uns in Gewinnspiele, Newspaper etc. investiert.“
Interessenten melden sich bitte direkt bei:
Jan Hoffmann
Northeimerstr. 30
28215 Bremen

Hefte nachbestellen

Wie und wo kann ich eigentlich verpaßte Ausgaben von BRAVO SCREENFUN kostengünstig erwerben bzw. nachbestellen? (Speziell interessiert mich Ausgabe 3/98.)
Holger, Leipzig

Lieber Holger,
die meisten früheren Ausgaben der SCREENFUN kannst Du noch über den Pressevertrieb Nord nachbestellen. Dazu wählst Du einfach die Telefonnummer **040/85 36 91 40** und hinterläßt Deinen Namen und die Anschrift. Außerdem gibst Du Namen und Nummer der gewünschten Ausgabe an, in diesem Fall BRAVO SCREENFUN 3/98. Das Heft, das Du suchst, ist noch vorrätig. Wenn Du es bestellst, kommt es in den nächsten Wochen per Nachnahme mit der Post.

Alle, die die „allerersten Hefte“ suchen (das Sonderheft von April '97 oder die erste laufende Nummer 11/97) müssen wir enttäuschen: sie sind leider vergriffen.

BRAVO SCREENFUN

An alle Leserinnen und Leser!

Eure Meinung ist uns wichtig. Wenn Ihr Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: Schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: Schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: Schreibt uns. Unsere Adresse:
Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Leserpost“
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
oder schickt eine E-Mail an die folgende Adresse:
Screenfun1@aol.com
Das SCREENFUN-Team beantwortet alle Eure Briefe! Briefe, die wir hier abdrucken, müssen wir leider manchmal kürzen. Ein Hinweis für Cheater: Wir können kein Honorar für Eure Spiele-Tips bezahlen, freuen uns aber immer über Zusendungen!

In „Grand Theft Auto" kann man Panzer oder Boot fahren, aber nicht Hubschrauber

Rundflüge bei „GTA"

Ich habe schon seit längerer Zeit „Grand Theft Auto" und habe es durchgespielt. Ich habe da nur ein Problem: ich würde gerne mal mit dem Hubschrauber fliegen. Aber ich kann ihn nicht finden.
Thomas, Saarbrücken

Lieber Thomas,
das Gerücht, man könne in „GTA" auch mit einem Hubschrauber fliegen, kursiert schon seit einer Weile. Doch gibt es nach eigener Aussage des Herstellers BMG diese Möglichkeit leider nicht.

Ein kleiner Trost: In der PC-Version steht Dir ein Boot zur Verfügung. Dazu mußt Du jedoch die Datei „mission.ini" verändern. Wie das genau geht, erklärt eine FAQ-Textdatei im Internet unter der Adresse *http://www.grandtheftauto.com*

Auf dieser Internet-Seite befinden sich übrigens weitere Dateien, die man sich auf den PC downloaden kann und die das Spiel auch nach dem ersten Durchspielen interessant machen, darunter Zusatzmissionen und Cheatcodes.

CeBIT Home

Werdet ihr von der CeBIT Home berichten? Diese Messe ist für Videospieler ja viel interessanter als die CeBIT.
Alexander, Stuttgart

Lieber Alexander,
selbstverständlich wird die SCREENFUN von der CeBIT Home berichten. Die Redaktion wird auf dieser Messe auch vertreten sein. Die CeBIT Home findet in diesem Jahr vom 26. bis zum 30. August in Hannover statt. Sie öffnet ihre Tore nicht nur für Fachleute, sondern auch für Privatpersonen.

Wer sich bereits jetzt für die CeBIT Home interessiert, der findet nähere Informationen dazu im Internet unter der Adresse *http://www.messe.de*

Suche – Biete – Tausche

Vielleicht könntet ihr in der SCREENFUN einige Seiten einrichten, in denen kleine Anzeigen abgedruckt werden, wie zum Beispiel „Gesucht", „Zu verkaufen", „Tausche" und so weiter.
Manuel, Rotkreuz

Lieber Manuel,
es stimmt, eine Kleinanzeigen-Rubrik ist in vielen Fällen ziemlich hilfreich. Doch in der SCREENFUN führen wir eine solche Rubrik aus zwei Gründen nicht ein:

Zum einen müßtet Ihr auf wertvolle Seiten für Spiele-Checks und Tips verzichten, da die Seitenzahl in einem Heft festgelegt ist und wir einen „Kleinanzeigen"-Teil von den anderen Seiten abzwacken müßten.

Zum anderen wären Eure Kleinanzeigen durch das monatliche Erscheinen der SCREENFUN nicht aktuell.

Wer etwas sucht, tauschen oder verkaufen will, der inseriert am besten in einer Tages- oder Kleinanzeigenzeitung. Meistens geht das sogar kostenlos. Außerdem findet sich dort oft ein Kontakt in der allernächsten Umgebung – und das täglich oder wöchentlich neu.

Playstation-Importspiele

Was ist der Unterschied zwischen deutschen und japanischen Playstation-Spielen?
Daniel, Wanfried

Lieber Daniel,
der größte Unterschied zwischen deutschen und japanischen Spielversionen – auch denen, die als Importspiele erhältlich sind – ist die Sprache. Außerdem stehen japanische Spiele als Import früher bei uns im Laden als deutsche Versionen.

Spielen kannst Du die japanische Version mit Deiner Playstation aber nicht ohne einen speziellen Zusatzchip. Den bauen bestimmte Videospielehändler ein. Der Chip umgeht dann die Länderabfragen und kann original Japan- und US-Versionen abspielen. Denk aber daran, daß beim Umbau die Garantie Deiner Playstation erlischt!

Zudem sollte Dein Fernseher Multinorm beziehungsweise 60 Hertz unterstützen und einen SCART-Anschluß haben, sonst kannst Du nur in Schwarz-Weiß spielen. Ein Playstation-Umbau kostet etwa 90 Mark plus 30 Mark für ein RGB-Kabel.

Infos dazu gibt Dir etwa: Galaxy Plexus, München, Tel.: 089/7605151. Mehr über Importspiele kannst Du in der SCREENFUN 3/98 lesen.

AUFLÖSUNGEN

VON SEITE 124

Des „Vergrößert"-Rätsels Lösung ist: ein RAM-Chip aus dem PC.

VON HEFT 4/98

				T	E		E		P		J			
S	P	I	C	E	G	I	R	L	S		F	I	F	A
T	E	R	R	A	S	S	E		S	A	U		A	M	T
	R	A	U	M			D	E	E	R	N		N	E	U
	R		I		L	I	E	D		A	D	E		S	R
	Y	O	S	H	I							B	U	B	I
E	R	D	E		G	F						E	R	O	S
H			U	H	R							N		N	M
P	O	L	E	N	T	E						K	E	N	D	O
U	D	O		I	G	E	L		H			N	A		
	A	R	M		U		E		E	V	A		T	U	N
K	N	I	E		N	A	G	E	L		B	E	I		I
		S	E	T		S	A	I	L	O	R	M	O	O	N
	S	T	R	E	U		L			I		N	E	E	
N	I	E		E	M	U		A	K	T	E			L	
H	E	R	D		W		F	L	U	B	B	E	R		W
	G	N	A	D	E		A	A	R			R	O	B	E
	E		M	E	G	A	D	R	I	V	E		M	A	N
	R	I	E	M		M	E	M	O	R	Y	C	A	R	D
									S	E	R	N	T	E	

Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 4/98 lautet „STARCRAFT".

VON SEITE 124

BRAVO SCREENFUN 6/98 Vorschau

Was kommt nach „Final Fantasy VII"?

Rennen pur: „Gran Turismo"

SCREENFUN berichtet aus den Spielelabors der „Final Fantasy VII"-Macher ● „Gran Turismo" im Test: Hat Sonys Rennspiel das Zeug zum Sommerhit? ● Wird's ein würdiger Nachfolger oder nur ein böser Abzocker: Die „Blues Brothers 2000" toben über die Leinwand ● PC-Strategen freuen sich auf ausführliche „Starcraft"-Tips

Heft 6/98 erscheint am 20.5.98

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 3/98. Auch diesmal gibt's tolle Preise: seht auf Seite 130!

Herzlichen Glückwunsch!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen.

Stichwort „Homepage"

1 voll ausgerüsteter Online-PC
René Müller, Lünen

Stichwort „Fun 3"

je 1 Sony Playstation
Darian Pavlovic, Frankfurt; Daniel Pinzke, Glauchau; Tina Reichle, Neuhausen; Marianne Schu, Frankfurt; Dimitri Vohrer, Offenburg

Stichwort „Chartskarte"

1 Nintendo 64 mit 3 Spielen nach eigener Wahl
Clemens Gentsch, Altenburg

Stichwort „Charts 3"

je 1 Spiel eigener Wahl
Yasin Aydemir, Konstanz; Marcus Brock, Etzelwang; Florian Flaig, Ebersbach; Christian Ganz, Germersheim; Uwe Kapahnke, Heidelberg; Stefanie Kiesewalter, Hannover; Patrick Knodel, Mannheim; Sascha Müller, Steinach; Robert Vöhringer, Lahr; Ken Wegner, Berlin

Stichwort „Lara"

1 Lara-Croft-Statue
Daniel Wojciechowski, Marl

je 1 „Tomb Raider II"-T-Shirt
Jan Büttner, Teichwolframsdorf; Markus Kempter, Wertingen; Guiseppe Pirrone, Augsburg; Florian Saupp, Talheim; Michael Wolff, Neustadt

Stichwort „Asterix"

1 „Asterix"-Comic-Sammlung
Niels Pagelsen, Hamburg

1 Plüsch-Obelix
Diana Hauffe, Frankfurt

je 1 Asterix-CD-ROM
Andreas Eberherr, Inzell; Florian Eß, Oberstdorf-Rubi; Thomas Haupt, Tettnang; Manfred Schmitt, Bürgstadt; Jesco Thies, Gerolzhofen

Stichwort „Sailor Moon"

je 1 Soundtrack von „Sailor Moon"
Dimitrij Baronov, Böblingen; Juliane Beez, Rott; Jessy Böhm, Aschersleben; Christine Debatin, Potsdam; Claudia Deckers, Straelen; Alexander Focke, Hebertshausen; Manuela Hack, Kassel; Jennifer Juli, Mainz-Weisenau; Melissa Köck, Hohenau; Melanie Kollegger, Schafisheim; Björn Kunow, Berlin; Alexander Link, Nordwalde; Johanna Mauermann, Weiden; Nadin Messerschmidt, Sondershausen; Anne Pischel, Klötze; Steffi Plat, Stadtallendorf; Sabrina Schäfer, Waldeck; Saskia Schuh, Stegen-Eschbach; Carmen Seifert, Ostheim; Mirjam Wagler, Königswalde

BRAVO SCREENFUN

AKTION!

Ein Berg von tollen Preisen: Im Jackpot warten jede Menge Gewinne auf Euch. Schickt für die Teilnahme an einer Verlosung jeweils eine Postkarte mit dem angegebenen Stichwort an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort:..., Postfach 200221, 80002 München Einsendeschluß ist der 20. 5. 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1 x voll ausgerüsteter Online-PC

Wir verlosen einen kompletten PC vom Feinsten: 17 Zoll-Monitor, Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM, 2 Gigabyte Festplatte und Matrox Millennium 4 MB. Dazu das derzeit schnellste Modem mit 56KB/s sowie Voodoo-Beschleunigerkarte. Ein 24fach -CD-ROM-Laufwerk und Soundblaster 16 gehören auch dazu. Mit dem Stichwort **„Homepage 3"** nehmt Ihr an der Verlosung dieses Rechners teil.

Seite 108

1 x Farbtintenstrahl-Drucker Lexmark 5000

Seite 86

Mit dem Lexmark 5000 könnt Ihr auf einfachste Weise Briefumschläge, Folien oder Spezialpapiere mit eigenen Motiven bedrucken. Wer den Farbtintenstrahler gewinnen möchte, schreibt unter dem Stichwort **„Spezialdrucke"**.

22 x brandneue „Sailor Moon"-Lithographien
11 x aktuelle AnimaniA + Sonderheft AnimaniA „Fan Art Special"

Seite 128

Auch diesen Monat verlosen wir für alle Fans der Kult-Serie unter dem Stichwort **„Sailor-Moon-Lithos"** 22 Farb-Lithographien (50 x 70 cm) und 11 AnimaniA-Ausgaben 2/98 inklusive je 1 AnimaniA-Sonderheft „Fan Art Special".

Seite 18

10 x ein Spiel eigener Wahl

Unter allen Einsendern, die uns ihre Top 5-Spiele verraten, verlosen wir 10 Spiele nach eigener Wahl. Das Stichwort heißt **„Charts 5"**, die aktuellen SCREENFUN-Charts stehen auf den Seiten 18 und 19.

5 x „Tomb Raider Director's Cut"
5 x die neue Ärzte-CD „13"
5 x Lara-Croft-Dolls
20 x Lara-Mauspads

Seite 4

Zum Artikel über den Videoclip „Lara und die Ärzte" verlosen wir 5 x „Tomb Raider Director's Cut" für PC, 5 x die neue CD der Ärzte und 20 wassergefüllte „Lara unter Wasser"-Mauspads. Wer gerne „in echt" mit Lara und den Monstern spielt, kann eines von 5 Paketen mit Lara- und Monster-Dolls gewinnen. Stichwort? Natürlich **„Lara"**.

5 x Sony Playstation

Seite 124

Je eine Playstation gewinnen fünf Leser, die das Rätsel auf der Fun-Seite lösen. Stichwort: **„Fun 5"**.

5 x „Scream 2"-T-Shirts, 5 x Halloween-Masken, 5 x Original-Soundtrack, 10 x „Scream 2"-Poster 5 x Jiffy Popcorn

Seite 114

Wir verlosen zum „Scream 2"-Filmbericht jeweils 5 T-Shirts, Halloween-Masken, Original-Soundtracks, 10 Poster und 5 x Jiffy Popcorn (aus „Scream – Schrei") zum Knabbern. Schreibt unter dem Stichwort **„Scream"**.

1 x Motorola Handy „d160"

Seite 94

Ein Handy, das günstig und einfach zu handeln ist. Der Clou: Das „d160" von Motorola läuft mit Normal-Batterien. Gewinnen könnt Ihr es unter dem Stichwort **„Motorola"**.

Fotos: Michael Kayser (5)

INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER
PRO
PAL
PlayStation
KONAMI
ran
SAT.1 FUSSBALL
KONAMI
XXL
SPORTS SERIES
PlayStation
PLATINUM
jetzt zum
Offensiv-Preis!
DM 49,95*
Mega Fun 5/97: "Dieselben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." 83%
Maniac 7/97: "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...
Videogames 6/97: Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.
PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro, das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels schielen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) Wertung 1.9
PlayStation
präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL
*Unverbindliche Preisempfehlung (VK).
KONAMI
XXL
SPORTS SERIES
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
PlayStation ist ein Trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Präsentiert Superstar Soccer PRO ist ein registriertes Trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen sowie Weiterverkaufen sind untersagt. Other Art Integration: identity
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

KMF Hamburg

CHILL

Snowboardfeeling bis zum Adrenalin-Kick

Jetzt im Handel!!! Hol´s Dir!

Silicon Dreams

PlayStation

EIDOS INTERACTIVE

© & ℗ 1998 Eidos Interactive Ltd. Alle Rechte vorbehalten.